

Nintendo®

Acción

Super Póster
ISS 64



Novedades
Wave Race
FIFA 64
Lucky Luke

Guías de trucos
Turok
Terranigma
Tintín: El Templo del Sol



Killer Instinct Gold en Nintendo 64

AHORA TOCA LUCHAR

Última entrega del COLECCIONABLE de MARIO 64

¡SUPERIOR



TAPSA/

Cuando una consola es dos veces más potente y tres veces más rápida que las demás, podemos afirmar que es claramente superior.

Si además esa consola incorpora un revolucionario mando con joystick analógico y cuatro entradas para mandos, entonces es infinitamente superior.

No obstante, si a todo esto unimos que cuenta con el mejor videojuego del mundo: Super Mario 64 y una impresionante lista de lanzamientos como Star Wars, Wave Race 64, International Superstar Soccer 64, Super Mario Kart 64, Killer Instinct Gold, Zelda y Starfox 64, entre otros, debemos confirmar que es extraordinariamente superior.

Esa consola es de Nintendo, no hablemos más.


Nintendo 64, no hay nada superior.

¿SUPERIOR?

¿O HAY

UNA SUPERIOR

Pedro

	NINTENDO 64	PLAYSTATION	SATURN
POTENCIA	64 bits	32 bits	32 Bits
VELOCIDAD	93,75	33	28
Nº JUGADORES	4	2	2
MIPS (Millones Instrucciones por segundo)	100	30	25
JOYSTICK ANALÓGICO INCLUIDO	SI	NO	NO
Procesador  SiliconGraphics Computer Systems	SI	NO	NO
<p>Nintendo 64 tiene uno de los procesadores más potentes del mundo (R4300i de Silicon Graphics) con características EXCLUSIVAS para crear los mejores videojuegos del mundo (Super Mario 64..)</p>			
EFECTOS GRÁFICOS			
Anti-aliasing	SI	NO	NO
Z Buffering	SI	NO	NO
Tri linear Mip Map Interpolation	SI	NO	NO
Perspective-corrected Texture Mapping	SI	NO	NO
Environment Mapping	SI	NO	NO



- Anti-aliasing: Técnica que corrige las imperfecciones que suelen aparecer en los bordes dentados de los gráficos en perspectiva.
- Z Buffering: Técnica que evita la aparición repentina de objetos en los fondos.
- Tri Linear Mip Map Interpolation: Técnica que disimula la exagerada pixelación producida al acercarse a cualquier elemento de un juego.
- Perspective-corrected Texture Mapping: Técnica que permite mantener la verosimilitud de la textura aunque la perspectiva varíe.
- Environment Mapping: Técnica de mapping que crea reflejos sobre cualquier superficie con el fin de dar una apariencia mucho más realista a todo el juego.



El precio de algunos cartuchos de Nintendo 64 está dando mucho que hablar últimamente. Y escociendo, también. Especialmente el de Turok, que se ha colocado por encima de las 14.000 pesetas, mientras los que publica la propia Nintendo andan rondando las 10.000 leandras. Otro de los esperados ISS 64, se comenta, se dice que podría subirse a la parra. Y vosotros, angustiados, no dejáis de enviarnos cartas con la queja subida y la pena en el corazón. Claro que, al mismo tiempo, en esa misiva soltáis miles de elogios al juego y hasta parece que se os pasa el enfado.

Hay que decir varias cosas con respecto a esto de los precios. Vamos a ver. El cartucho (físico) es un soporte más caro que el CD (eso lo sabíamos todos). Las licencias se pagan (y más en el caso de los "third parties"). Y todos tienen que ganar dinero en este negocio. Hasta aquí llegamos todos. Ahora vamos a pensar con una óptica algo más optimista. Preguntaos por ejemplo ¿hasta qué punto es caro un cartucho? Y para que os sea más fácil responder, aquí tenéis un buen simil: Ronaldo, ¿fue barato o caro en su momento? ¡¡Baratísimo!! Trasladado a nuestro mundo, eso quiere decir que aunque aún hay pocos cartuchos disponibles, todavía no hemos dado con ninguno que no superara con creces lo que esperábamos. El propio ISS64, por citar uno de licenciario, es posiblemente una de las inversiones más inteligentes que podremos realizar. Es un cartucho sin precio. ¿Y Mario 64? Un regalo de los dioses. Digannos, ¿cuántos CD de PlayStation hay que comprar para obtener semejante placer?

SUMARIO

Número 54 • Mayo 1997

El Show de Big N	6	Especial Super Mario 64	35
Anticipación Lucky Luke SNES	8		
Anticipación Earthbound 64	9	Novedad Lucky Luke GB	52
Noticias	10	El Pulso	54
Preview Wave Race GB	11	Zona Zero	56
Preview KI Gold	14	Guía Turok	60
Preview ISS 64	18	Guía Terranigma	64
Novedad Wave Race 64	22	Guía Tintín El Templo del Sol	70
Novedad FIFA 64	30	Guía DKC 3	74
Poster ISS 64	34	Trucos Pilotwings 64	78

Edita: HOBBY PRESS, S.A.

Presidente María Andrino
 Consejero Delegado José Ignacio Gómez - Centurión
 Subdirectores generales Amalio Gómez, Domingo Gómez

Director Juan Carlos García Díaz
 Directora de Arte Susana Lurguie
 Redacción Javier Abad
 Diseño y Autoedición Miguel Alonso, Alvaro Menéndez
 Secretaria de Redacción Ana Mª Torremocha
 Fotografía Pablo Abollado
 Colaboradores David García, Estudio Phoenix, Sonia Herranz
 Directora Comercial María C. Perera

Coordinación de Producción Lola Blanco
 Departamento de Sistemas Javier del Val
 Departamento de Circulación Paulino Blanco
 Departamento de suscripciones Cristina del Río, M. del Mar Calzada
 Redacción, Administración y Publicidad C/ Ciruelos nº 4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid) Tel: 654 81 99 Fax: 654 86 92
 Pedidos y Suscripciones Tel: 654 84 19 / 654 72 18

Distribución HOBBY PRESS, S.A., S.S. de los Reyes (Madrid) Tel: 654 81 99
 Transporte BOYACA, Tel: 747 88 00
 Imprime ALTAMIRA Ctra. de Barcelona Km. 11,200 28022 Madrid
 Depósito Legal M-36689-1992

© 1993 Nintendo. All Rights Reserved.
 "Nintendo", "Nintendo Entertainment System", "N.E.S.", "Super Nintendo Entertainment System", "Super NES", "Game Boy", "Nintendo Acción" and "Mario" are trademarks of Nintendo.
 Todos los títulos aparecidos en esta revista son marcas registradas o copyrights de Nintendo of America Inc. Adicionalmente, los siguientes nombres son marcas registradas o copyrights de las firmas señaladas: TM, © y ® en juegos y personajes pertenecientes a compañías que comercializan y autorizan estos productos.
 NINTENDO ACCIÓN no se hace necesariamente solidaria de las opiniones vertidas por sus colaboradores en los artículos firmados.
 Prohibida la reproducción por cualquier medio o soporte de los contenidos de esta publicación, en todo o en parte, sin permiso del editor.



TUROK

DINOSAUR HUNTER

TM



"...el lado más salvaje de N64."

Hobby Consolas

"Lo más espectacular que viene para N64... El crack de la temporada."

Nintendo Acción

"...Raptors, alienígenas, robots, guerrilleros, plantas carnívoras, triceraptors, demonios y otras curiosas formas de vida se encargarán de hacerte la vida imposible..."

Super Juegos

¡La temporada de caza empieza en MARZO!

Si eres uno de los **primeros 1000** afortunados te enviaremos una salvaje camiseta de Turok: Dinosaur Hunter (edición limitada que sólo podrás adquirir aquí). Envíanos el ticket de compra de Turok y este cupón con tus datos al apdo. de correos 15099 (28080 Madrid).

Nombre: Apellidos:
 Dirección: Localidad: C.Postal:
 Provincia: Teléfono:



EL SHOW DE

DE

big

LA "VACILADA" DE MIDWAY

La broma es la siguiente: los de Midway, que no tenían nada que hacer, decidieron "fabricar" una versión especial de su legendario título de lucha, a la que llamaron Nitro Edition. Lo que pasa es que le aplicaron tanta mala uva al asunto, que la diseñaron para consolas algo pasadas de moda, léase 32X y 3DO, o que no dan para tanto lujo. Por imaginación que no quede.



la imagen



Este señor es **Bebeto**. Aparece en la carátula del primer juego de fútbol disponible para N64: **FIFA 64**, de **Electronic Arts**. Su fichaje es sólo parte de esta noticia. La otra mitad es que EA ha firmado un súper acuerdo con Nintendo para convertir toda su línea de juegos deportivos a 64 bits.

Game Boy pocket.

Now in six tasty colors.



SACA LA LENGUA, PONLE COLOR A LA PITUITARIA

Los creativos publicitarios que trabajan para Nintendo se han ido de la lengua. Pero no una ni dos veces, sino tantas como modelos de Game Boy Pocket acaban de salir a la venta en Estados Unidos. Cada lengua con su color, pero la transparente... en fin, da un poco de grima.

SÓLO PARA FANÁTICOS

■ **64 Bits en el espacio.** Nintendo ha firmado un acuerdo con el gobierno ruso para incluir en el equipaje de sus naves espaciales una consola N64 bien provista de juegos. El objetivo es que los astronautas no se aburran allá arriba.

■ **Lo bueno abunda.** Una reciente encuesta realizada entre la población de Estados Unidos ha revelado que **más del 40% de los hogares yanquis tiene una consola Nintendo.** El 60% restante se lo pierde.

■ **El mejor en la guerra, el peor en casa.** El ejército estadounidense ha realizado unas maniobras militares para simular la guerra del futuro. Uno de los bandos contaba con todos los medios técnicos más vanguardistas. Al final de la simulación, su comandante, que dio una tunda a los otros, declaró: "ha sido más fácil de lo que me esperaba, para mí que ni siquiera soy capaz de ganar a mi hijo a la Nintendo".

FUNERARIA 64



Declara Midway: Lo hemos hecho más difícil que nunca porque te sienta tan bien el negro. Contundente. Y luego nos llevan a la morgue. Menos mal que el anuncio americano de **DOOM 64** termina diciendo que éste es el juego para el que diseñaron la N64. Ya nos habíamos asustado...

el CONSULTORIO

Pastor de jugones sin rumbo, líder espiritual de la nación nintendera, profeta de un nuevo amanecer en 64 bits... Super Big N ha vuelto. Ahora es cuando deberían sonar clarines y trompetas, pero a falta del tema sonoro me quedaré con vuestros elogios. Cojamos una carta al azar, ésta de **Miguel Angel Ríos** (Irún), por ejemplo. Vaya, pues elogios, lo que se dice elogios, no encuentro muchos. Más bien todo lo contrario. Me cuenta este colega irundarra que se decidió a gastarse unas 20.000 pelras en Turok y un "memory controller" después de leer Nintendo Acción y tras una dura pugna con la parienta. Lo malo es que el juego no le ha gustado un pelo y, aunque él no lo diga, seguro que se ha acordado hasta de nuestros familiares más lejanos. A mi Turok me encantó, pero no me cansaré de repetir que, salvo mi página, el contenido de Nintendo Acción ni es dogma de fe ni pretende serlo. Así que para que no os pase lo que a Miguel Angel, probad siempre los cartuchos antes de comprarlos (y que conste que la historia tuvo final feliz, porque en la tienda se lo cambiaron por Shadows of the Empire).

Ahora que hablamos de compras, el precio de los cartuchos de Nintendo 64 comienza a levantar pasiones. Los publicados por la propia Nintendo se mantienen dentro del margen previsto de las 10.000, pero Turok ya ronda las 15.000 cucas, y algún otro, como el International Superstar

Soccer 64 de Konami, también puede acabar subiéndose a la parra. Ante este panorama, gente como **Juan Benítez** (Girona) no gana para sustos cuando mira su nómina y se pone a hacer cuentas. Esperemos que los responsables de los licenciarios lean estas líneas y se bajen de la nube, porque los curritos como Juan ya hacen un esfuerzo grande comprándose la consola, y se merecen que las compañías también pongan algo de su parte. De los chavales que ahorran durante meses ni hablamos.

A otra cosa. **Samuel González** me pregunta desde Madrid si Terranigma incluye una guía de juego como sus antecesores. Lo que el pobre no sabe es que me lo ha puesto a huevo para hacer un poco de publicidad de la casa: el libro se consigue mandando una tarjeta de compra que viene incluida en el cartucho, pero además te puedes llevar a casa un CD exclusivo de Nintendo Acción si envías también el cupón que aparece en nuestra revista desde este mismo número. En cuanto al juego, yo diría que es más largo que difícil, pero eso no quita para que me parezca superior a Illusion of Time y Secret of Evermore. No quiero despedirme de Manuel sin agradecerle sus ánimos con el tema del jamón de jabugo. Ya ves que lo sigo intentando, pero Nintendo no me hace ni caso. Un verdadero escándalo. Siguiendo con el asunto del Rol, un tal **Mulder-X** sueña con que los RPG de Nintendo 64 salgan traducidos al castellano. Te diré

dos cosas: primero, que la próxima vez preferiría que fuese Scully la que me escribiera. Y segundo, que la posibilidad de que títulos como Zelda 64 o Mother III hablen nuestro idioma entra en el terreno de los expedientes X a los que alude tu pseudónimo. Al menos deja que aparezcan en Japón y EEUU antes de hablar de traducciones, aunque coincido contigo en que molaría un montón poder jugarlos sin el diccionario de inglés en la mano. Y que sepas que en La Coruña existe un ser, muy probablemente humano, que responde al nombre de **José Manuel Torres** y está tan preocupado como tú por el tema de Dragon Ball en Nintendo 64. Sobre este asunto todavía no se sabe nada, pero me apostaría el brazo de alguien a que Goku y compañía tendrán juego en los 64 bits. La fórmula es sencilla: miles de seguidores = un montón de potenciales compradores = una cifra con muchos ceros de beneficios. ¿Entendéis? En fin, acabo ya, porque algún gracioso me ha metido un flash aquí debajo y hoy tengo menos espacio. Pero esto no va a quedar así. Hablaré con quien tenga que hablar para que El Show de Big N vuelva a tener sus cuatro páginas habituales.



el Confidencial

► **El 64DD tiene fecha definitiva en Japón.** Será en diciembre cuando por fin vea la luz el cacharro maravilloso de Nintendo. Luego, en el 98, se pondrá a la venta en USA, y quizá para otoño acabe aterrizando en Europa.

► **Acaba de celebrarse el Toy Show de Tokio.** Se esperaba más de N64, pero al menos nos enseñaron Wild Choppers, de Seta, (que no gustó mucho) y Castlevania 64 (Dracula 64) de Konami.

► **En Top Gear Rally habrá 9 coches y dos vehículos secretos.** Nosotros hemos visto una imagen en la que aparecía una Game Boy Pocket amarilla circulando a toda velocidad. Por cierto, Kemco está tan satisfecha del trabajo de los chicos de Boss Studios con ese título que ya les han hecho el siguiente encargo para N64: un juego de snowboard.

► **Si os habéis fijado bien en las pantallas de Yoshi's Island 64** habréis caído en la cuenta de que Baby Mario no aparece por ninguna parte. ¿Estará finalmente en el juego? Los desarrolladores guardan silencio sepulcral al respecto.

► **El próximo cartucho de Nintendo 64 firmado por Paradigm** será Aerofighters Assault. La acción se desarrollará en el futuro, con la humanidad amenazada por el ataque de unos monstruos. Vuestra misión como pilotos será liquidarlos.

► **¿Veremos a Earthworm Jim pasear su palmito por los 64 bits?** Parece que Dave Perry podría estar interesado en que su famosa lombriz protagonice un juego para el 64DD.

► **Dreamworks SKG** (Spielberg, Katzenberg y Geffen) y **Microsoft Corporation** han formado un "joint venture" llamado Dreamworks Interactive. Esta nueva compañía ha firmado a su vez un acuerdo de distribución con Electronic Arts. La conclusión de todo este negocio es que, si las conversaciones entre Dreamworks Interactive y Nintendo America fructifican, quizá sea la compañía canadiense quien nos traiga The Lost World: Jurassic Park para Nintendo 64.

Envía tus cartas con dudas, sugerencias, críticas y lo que quieras a: EL SHOW DE BIG N. Nintendo Acción.

\$ FLASH \$

Nintendo 64 ha bajado de precio en USA. ¡Menuda noticia! Nintendo of America le ha metido una rebaja de 50\$, dejando la tarifa en 149\$. Parece que la medida ha emocionado al público yanqui, que se ha lanzado como poseso, en bloque, a por más máquinas. Los japoneses ya habían hecho lo propio un par de meses antes, subiendo el termómetro del mercado consolero hasta donde no llegó Fahrenheit.

Por Javier "enterao" Abad.

■ **anticipación** Nintendo España lanzará el cartucho en julio

«LUCKY LUKE» PRONTO CABALGARÁ EN SUPER NINTENDO

• La versión 16 bits tendrá 40 niveles y reunirá a todos los personajes que han paseado por los comics del vaquero.

Como ocurre con la versión portátil, Nintendo España se encargará del lanzamiento de Lucky Luke para Super. Un Lucky Luke al que se le están dando los últimos retoques en las oficinas de Infogrames, donde por cierto fuimos testigos de excepción de su desarrollo. Todo estará listo para julio, y la promesa es que nos encontraremos con un arcade vivísimo y muy dinámico en el que los franceses han echado el resto.

El cartucho portátil ha servido de base, pero en SNES contamos con más espacio para incluir novedades. La primera, el número de fases. 40 niveles están en cartel, tres de ellos sobre vista frontal. De esta guisa nos enfrentaremos a un tornado, manejaremos una balsa en el río y tirotearemos a los Dalton en un desfiladero.

Las animaciones de Luke también han aumentado en número y calidad. Habrá más secuencias de animación por movimiento así como nuevas acciones, como **correr o disparar de espaldas**. Idem para los enemigos. Estarán todos los que acostumbran a salir en los comics de Morris, muy completitos en cuadros de animación.

El humor seguirá dominando la aventura. **Mucha risa y poca violencia**, esa debe ser la proporción. El mismo equilibrio sería deseable para el asunto de la jugabilidad. Aunque no lo creáis, en Infogrames andan muy preocupados con este tema, y han jurado por su armadillo que van a simplificar mucho las cosas. Bueno, lo veremos dentro de unos meses. Cuando haga más calor.



Directamente del equipo de desarrollo (más, imposible) nos han llegado estas imágenes. En ellas queda clarito que, a pesar de estar aún en pleno desarrollo, Lucky promete técnica, buen hacer y sabrosas escenas. Valga este ejemplo, en 3D y con una sensación de profundidad inmejorable.

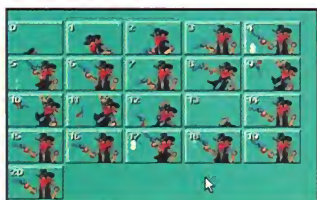


LOS BONUS



En la versión portátil nos retaban a liquidar botellas de whisky a balazos. Si teníamos puntería, vida extra al canto. Aquí, en SN, tendremos hasta tres tipos de fases de bonus diferentes. Estará la de las botellas, aunque más animada, y luego habrá una ruleta de la fortuna y un extraño pulso con Jolly Jumper, el caballo.

EDITANDO PERSONAJES



Tenían que ser variados y diferentes. Que se destacaran sobre la versión GB. Dicho y hecho. Los de Infogrames se pusieron trabajar en nuevos movimientos y animaciones y he aquí el resultado. Acciones distintas, recreadas paso a paso gracias a un programa editor, que luego lucirán en pantalla de forma suave y fluida. Ni los marcadores se han librado de su correspondiente animación.

■ **anticipación** En Japón aparece como «Mother 3»

MÁS ROL DE CALIDAD PARA 64 DD CON «EARTHBOUND»

• Nintendo tiene muy claro que este RPG si aterrizará en 64DD.

Nintendo Japón nos ha puesto sobre la pista del segundo RPG que preparan para 64DD. El primero debería ser Zelda, pero el caso es que aún nadie ha confirmado el soporte final del juego de Link, de ahí que de momento se curen en salud avanzando lo que vendrá después. Y lo que viene es nada menos que Earthbound 64 (Mother 3 en Japón), un juego de proporciones épicas, tanto por su extensión (en el disco caben muchos megas) como por su casi infinita variedad situaciones, personajes, acciones...

La idea ha sido hacer un RPG puro, sobre todo para contentar al público nipón. Esto se resume en que nos moveremos por el mundo de Earthbound con la ayuda de un mapa donde se localizan los monstruos, y también en que **combatiremos por turnos**, en pantallas específicas y con la aventura detenida. Por lo demás, gráficos, decorados, movimientos tenderán más al mundo 3D de Mario que a un RPG de la vieja escuela.

El argumento sigue las andanzas de un grupo de 50 chavales que intentan evitar que el malvado Gygax domine el mundo. Nosotros sólo podremos controlar a un personaje, a elegir entre Duster, un misterioso mercader, y Luca, un niño que vive en el bosque y al que le encantan los animales... que es por donde va la cosa.

EAD, el más importante grupo de desarrolladores de Nintendo, se está ocupando del juego y de su adaptación a 64DD. El productor es Satoshi Iwata, Presidente de Hal Research, la compañía madre de Kirby y Mother 2. Dicen que tendrán el juego listo para el lanzamiento del periférico, que será en diciembre en Japón.

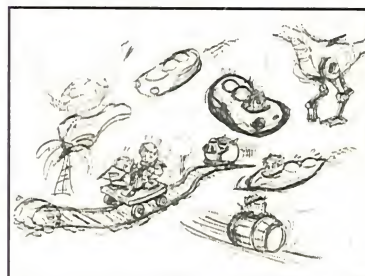


Pese a lo que podáis deducir, ESTO será un RPG puro y duro sin concesiones al arcade. Muy bonito, eso sí, pero para pensar.



Un sinfín de personajes. Enigmáticos, malos, ingenuos, buenos, marchosos... todos cabrán en una aventura diseñada para 64DD con tintes de epopeya y promesa de que no se acabará nunca. En imagen, algunos de los protagonistas, aún provisionales, de Earthbound 64.

LOS BOCETOS



Satoshi Iwata, "papá" de Kirby y Mother 2, está dirigiendo el desarrollo de Earthbound. Por sus manos han pasado ya todos estos bocetos que presentan las situaciones, detalles y personajes que luego veréis en el juego.

■ **MK** ¿Tobias y Boon separados?

YA LLEGA «MORTAL KOMBAT 4»

• Y se prepara una versión N64 de lo nuevo de Sub Zero.

La nueva entrega de Mortal Kombat está cada vez más cerca. Así han empezado a anunciarlo en Internet Ed Boon y su "MK4 Team", que tienen idea de estrenar el arcade este otoño. El juego será definitivamente en 3D y correrá sobre un "engine" de nueva generación que promete entre 3.000 y 4.000 polígonos por personaje, 60 frames por segundo, fatalities reales... Boon ha prometido una versión para N64 con lo mejor de la recreativa, pero sin fecha determinada.

¿Y John Tobias, el otro gran creador de la serie MK?, ¿es que no está trabajando en MK4? Pues no, Tobias trabaja en otro juego, éste para N64, que se llama MK Mythologies: The Adventures of Sub Zero. Será una especie de aventura de acción protagonizada por Sub Zero, que se ha tirado a la arena en solitario. La historia tiene lugar unos 10 años antes del primer torneo MK, en el mismo escenario, y el planteamiento será del tipo Resident Evil. Lo veremos a finales del 97.



Los fans más apasionados de la serie Mortal Kombat ya empiezan a frotarse las manos. A la vista de imágenes así de explosivas de MK4 (ambas difundidas por sus creadores) uno se cree todas las promesas.

■ **N64** ¡¡Confirmado: saldrá durante este verano!!

«CLAYFIGHTER EXTREME», EL ÚNICO QUE ES ÚNICO

• En USA llevará por título «Clayfighter 63 1/3».

Virgin Interactive, la compañía que distribuye los productos de Interplay en España, ha confirmado el lanzamiento de Clayfighter Extreme para este mismo verano. En el número anterior ya os pusimos sobre la pista de este título de lucha, nacido con vocación de hacer reír y plagado hasta los epros de nuevas y espeluznantes técnicas. La confirmación de la noticia nos trae además otras informaciones. Por ejemplo que los escenarios, 17 a la sazón, estarán en alucinante y real 3D; también que habrá 10 personajes completamente nuevos; y por supuesto que los desarrolladores han incorporado millones y millones de ataques, combinaciones de golpes y "morphings" de lo más variado que darán a este Clayfighter un toque de distinción... respecto al plantel de juegos de lucha que se avecina. Mucho más, en el próximo número de la revista.



El combate contará con la participación de 10 luchadores nunca vistos en las entregas de SNES.

■ **SNES** Nuevos títulos para 16 bits y portátil **YA ESTÁN AQUÍ LOS HÉROES DE LA MARVEL**

• SPACO vuelve a animar el mercado.

¿Cómo que no hay nuevo software para SNES y Game Boy? De eso nada, y aquí está la prueba. Spaco acaba de poner a la venta dos nuevos títulos para ambas consolas. Se trata de **Marvel Super Heroes in War of the Gems** para 16 bits, y **Spy Vs Spy** para la portátil.

El de la Marvel es cosa de **Capcom**, y responde a la estructura de **beat'em-up** con héroes de marca, como habréis supuesto. El otro lo firma **Kemco** y lo protagoniza un extraño espía que debe recuperar ciertos objetos en un contexto simplón y desenfadado. El objetivo, claro, divertir.

■ **distribuidoras** Asistimos a la inauguración de sus nuevas oficinas

NEW SOFTWARE CENTER SE INSTALA EN MADRID

• Distribuye en exclusiva los productos de Acclaim y GTI.

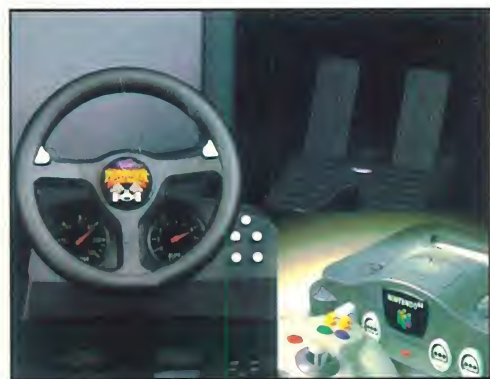
El día 3 de abril tuvo lugar la inauguración de la nueva sede central de la compañía **New Software Center**, situada en la calle **Pedro Muguruza, 6 1º de Madrid**. Con tal motivo se celebró una fiesta de presentación en la que conocimos al equipo que desde ya trabaja en las nuevas oficinas y sus planes para el futuro.

Como sabéis, NSCC ha firmado recientemente

un acuerdo de **distribución con Acclaim**, que acaba de estrenarse con el lanzamiento de **Turok**. Además, continuará trabajando con **GTI**, la compañía inglesa que trae a Europa los títulos de **Midway**. Así, pronto aterrizarán aquí **Wargods**, **MK Trilogy**, **Doom 64** o el mismísimo **Hexen**. Si queréis contactar con **New Software Center** podéis llamar al teléfono (91) 359 29 92.



El equipo responsable de New Software Center posa para la prensa durante el acto de presentación de sus nuevas oficinas.



Ya está aquí el primer volante disponible para N64. Todo un genuino invento desarrollado por la compañía **Platinum Sound**, con el que podremos disfrutar como nunca de los juegos de velocidad. **Wave Race** ahora, y un montón dentro de nada.

■ **periféricos** Lo vende Centro Mail a 12.990 Ptas.

YA DISPONIBLE UN VOLANTE PARA NINTENDO 64

• Se llama **Per4mer Racing Wheel**.

Ya van llegando los primeros periféricos extra para Nintendo 64. Ya tenemos el mando, la tarjeta de memoria... y ahora llega el volante, que vende en exclusiva **Centro Mail** al sugerente precio de 12.990 pts. El nuevo mando se llama **Per4mer Racing Wheel**, ha sido diseñado por la compañía **Platinum Sound** y dispone de **pedales de acelerador y freno**. De momento podéis probar sus virtudes en el prodigioso **Wave Race**, que aunque no es de coches si que corre que se las pela. En breve aterrizarán los esperados **Top Gear Rally**, **Rev Limit** o **Human Grand Prix**, con los que disfrutaremos como nunca de la potencia de una consola nacida para correr... y ser dirigida con un volante así de genuino.



Wave Race/ De tal palo, qué mejor astillita...

El hijo del agua llegará a Game Boy cuando las olas salpiquen de verdad, y tú puedas saborearlo tumbadito en la playa. No será lo mismo que la bestia de N64, pero motos, competición y eso de la adicción estarán a la orden del juego.

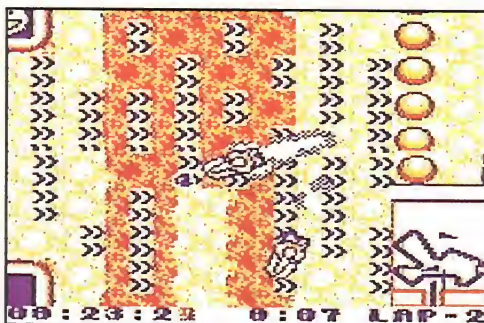
La vista ha cambiado. Se pilota desde el aire, estilo Micromachines, y el agua ha dejado paso a unos circuitos color ocre bien definidos. Más cambios. «Wavito» nos invitará a surcar las olas de dos maneras: **circuito** y **slalom**. Las bases en ambos casos serán las mismas. **Tres cilindradas, 8 circuitos** diferentes y **tres pilotos** rivales.

En el agua seguiremos peleándonos con olas, rampas y obstáculos, aunque esta vez contaremos con un par de nuevas variables: dos **items** «amigos» (Octopus, el pulpo, y Dolphin), y un **botón Turbo** que nos permitirá acelerar la moto hasta que la barra de energía diga basta.

El juego acepta hasta **cuatro GB unidas**, graba los avances y encima tiene un bonito y eficaz modo práctica. Todos al agua, pues.









La carrera es intensa desde el primer momento. Los circuitos son enrevesados, se compete a pocas vueltas, hay muchos obstáculos en la pista y los pilotos rivales no se andan con chiquitas.



Slalom Otra forma de luchar con las olas

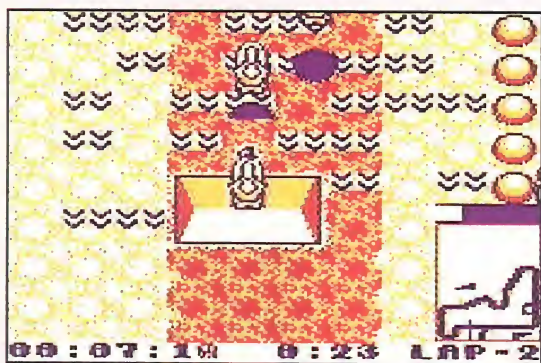
Lo más original de este Wave es el modo de juego slalom. El objetivo aquí es recoger unas banderas desperdigas por lo que primero es una simple cuadrícula y luego termina en laberinto. Participan 4 pilotos, que deben andar rápidos para pillar las banderas antes que los demás. Porque hay muy pocas y porque son las que puntúan.

GAME SELECT NATIONAL-SERIES	
	550 cc
	650 cc
	800 cc
	550 cc
	650 cc
	800 cc



«Wavito», con cariño

Como sabemos que la noticia os pilló de sorpresa, vamos a ver si con estas pantallas y textos os creéis que de verdad hay un Wave portátil.



Mitad Micromachines, por citar un ejemplo eficaz, y mitad Wave Race 64. El uno es referente por la vista aérea y el diseño de los circuitos, el otro por las olas, el agua, las motos y los saltos increíbles en plena carrera.



¿COMPLETO?

“El mejor juego que jamás hemos visto.”

Hobby Consolas.

“El mejor juego de todos los tiempos.”

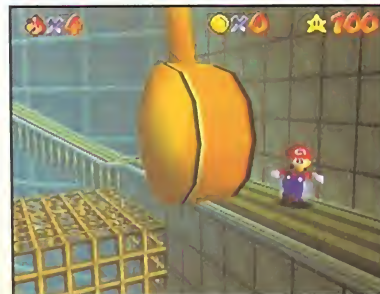
Nintendo Acción.

“El mejor juego de todos los tiempos.”

Super Juegos.



Nintendo 64 presenta Super Mario 64.



EXPERIENCIA?



NO HAY COMPETENCIA





KILLER INSTINCT GOLD / *El primero de lucha*



Oro macizo

Parece un juego de matemáticas, pero qué va, en realidad es de lucha. Lo de las matemáticas viene al caso de los millones de combinaciones de golpes y movimientos que, presumen, se ejecutan en este combate. Y también de todos los números que están girando alrededor de KI Gold y que tan profusamente han difundido los RARE. Unos genios también en labores publicitarias. Luego, a la hora de jugar, los números se convierten en acciones espontáneas, que no necesitan cálculo y se suceden tan rápidamente como hayamos ordenado en el menú de opciones.

La obsesión por las matemáticas estaba además presente en los objetivos que se trazaron los creadores. Tenía que ser el juego de lucha más equilibrado y estratégico del mundo mundial. Eso lo haría también divertido, porque tanto número sólo podía significar infinitas posibilidades. A nosotros nos va a tocar, eso sí, pensar. O sea luchar y pensar, que se dice pronto. Pensar para contraatacar, porque cada golpe podrá ser contrarrestado con mucho daño. Sólo tendréis que buscar la combinación oportuna.

Poco a poco, Nintendo va completando la succulenta lista de producciones para su máquina. Por fin le ha tocado estrenarse a la lucha y de su mano también al grupo de desarrolladores más aventajado que trabaja para N64. Rare nos trae Killer Instinct Gold, el primer juego de golpes, y el más sólido, que veremos en 64 bits.

El otro objetivo era mejorar la serie original sin tocar la jugabilidad del conjunto. Cambió el envoltorio, y llegaron escenarios en 3D y personajes renderizados en dos dimensiones. Impresionante el "efecto combi". Y evolucionó la mecánica. Se ha concedido a los luchadores máxima libertad de movimientos, todos suaves y fluidos, y toda la capacidad disponible para engarzar combos y breakers y juggles y throws y la repanocha. Tardarás un lustro en aprenderte todos los golpes posibles. Más todavía en ponerlos en práctica. Afortunadamente, y valga como inciso, en el modo training podrás poner a prueba tus conocimientos. Con premios incluidos.

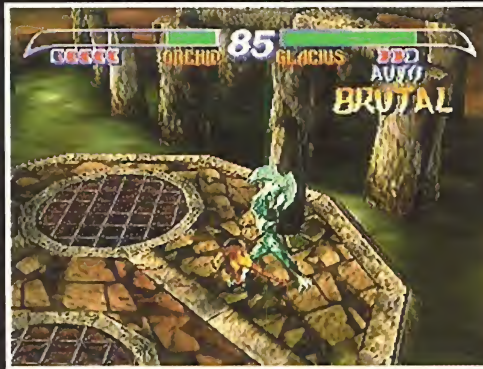
Killer Gold sentará las bases para próximos juegos de lucha. El cartucho es ágil, dinámico, se mueve a 60 frames por segundo y encima es de lo más real. Y si no que se lo digan a Kevin Bayliss, director de diseño del juego, que estuvo varios meses visionando videos japoneses de artes marciales y leyendo libros y revistas especializadas para dar a sus luchadores un toque de verdad. Lo veréis en cuestión de días.



Lo decíamos en el texto. Para ejecutar uno de estos fatalities (en la imagen sólo hemos reflejado la secuencia final de uno de ellos), vais a tener que estudiar mucho y practicar más todavía. Son tantos los golpes y combinaciones disponibles, que tardaréis un lustro en dominarlos todos. Aunque, la verdad, merece la pena.



Aquí tenéis al mismísimo Gargos, el jefe final del juego, luciendo vestimenta morada y siendo muy cruel con Fulgore. Tanto su presencia, la de Gargos, como el trajecito, resultan de un truco muy majete que ya desvelaremos. Por cierto que manejar a Gargos es complicadísimo, porque el tío tiene un manual entero de golpes.

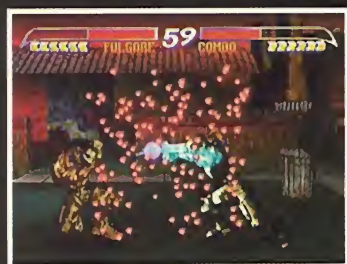


La cámara aérea es una opción exclusiva de esta entrega de KI. Si la activáis, mostrará una vista angulada y algo alejada del combate, que no obstante acercará la imagen mediante un potente zoom cuando se produzca un golpe demoedor o la intensidad de la pelea se ponga por las nubes. Muy recomendable.

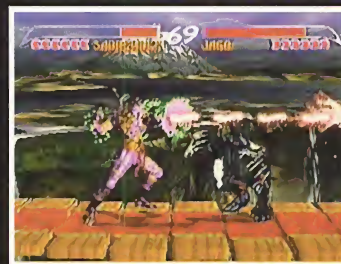


RÍE, LLORA O GRITA

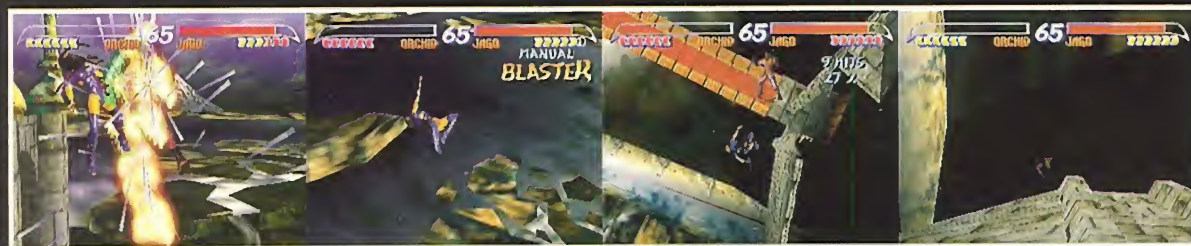
Estas son algunas de las imágenes más impactantes, y curiosas, que tiene preparadas Killer Instinct Gold. Las más fuertes quedan reservadas a **fatalities**, o finalizaciones explosivas, y demás golpes contundentes. Aquí puede haber desde tormentas de hielo y granizo a llamaradas de fuego, pasando por **elefantes** de los de «Jumanji» o criaturas que de repente se vuelven enanas como las del circo. Todo depende de la combinación de botones, y avisamos de que es complicado. Otras, las de sorpresa, se refieren sobre todo a las producidas con diferentes trucos. En esta categoría entran los cambios en el vestuario de algunos luchadores, como la sombra de Jago, que no sólo aparece en el menú de selección de personajes sino que también podréis manejarla durante el combate. Otro truco bueno es el que permite luchar con Gargos desde el principio, pero bueno, de todo eso hablaremos más adelante...



RARE ha puesto a trabajar su cerebro de 64 bits para diseñar el juego de lucha más equilibrado y estratégico hecho hasta ahora. Un combate en el que, primero, hubiera que pensar.



QUÉ CAÍDA MÁS TONTA

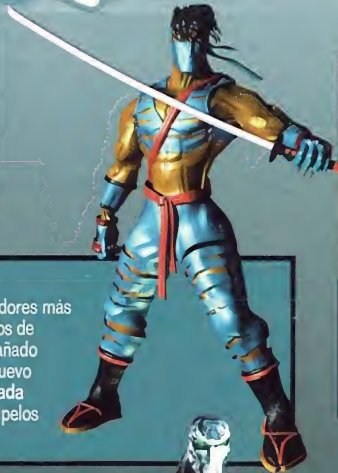


Un luchador enfurecido y con la habilidad crecida puede culminar un **combo** expulsándonos del escenario. En el puente parece fácil que ocurra, ¿verdad? No os confiéis, en el resto también, sólo que antes a lo mejor hay que romper alguna pared. Vistazo al escenario de Sabrewulf: el castillo termina en ático desde el que se puede resbalar cualquiera.

ESTOS DIEZ VIVEN Y RESPIRAN



TJ Combo:
Antes era el típico luchador capaz de defenderse salvajemente, pero no dar una en ataque... Ahora ataca como nadie y se defiende mejor todavía.



Sabrewulf:
El lobo es el héroe ideal para novatos. Sus movimientos especiales no necesitan alardes de dedos y encima hacen daño. El aullido final es para echarse a temblar.

Jago:
Era uno de los luchadores más equilibrados, pero los de RARE se las han apañado para mejorarlo. Su nuevo movimiento de "espada tiesa" os pondrá los pelos de punta.



Fulgore:
El ciber robot más sólido que ha parido Ultratech. Sus golpes son increíblemente potentes y su armadura, capaz de resistir una avalancha del Frente Atlético.



Glacius:
Un rival muy escurridizo. Se derrite y vuelve a armarse casi tan rápidamente como extiende su brazo sin huesos y casca los nuestros.

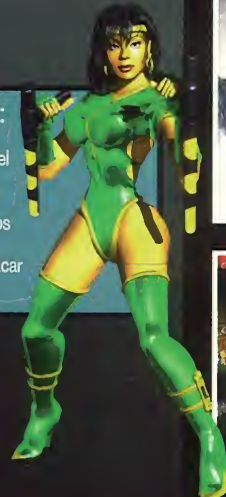


Kim Wu:
Ha subido esta chica como la espuma en el escalafón de favoritos. No nos extraña, es atractiva, pelea igual de bien cara a cara que desde lejos y exhibe una variedad de movimientos desesperante.

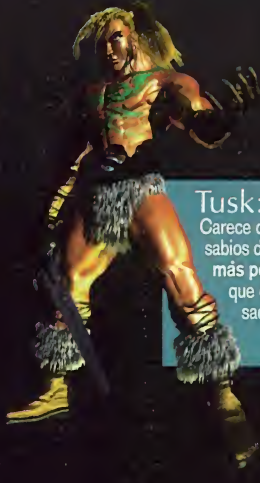


Maya:
Sus golpes son tan compactos como su aspecto, lo que no sabemos es si será tan fácil acceder a sus encantos como a sus llaves especiales.

B. Orchid:
Junto a Jago, la mejor luchadora del torneo. Para colmo amplía su lista de movimientos con dos técnicas que le permitirán contraatacar cualquier golpe.



Spinal:
El viejo saco de huesos vuelve a casa con un par de golpes recién entrenados y un aspecto algo más agresivo. Pero todo sigue igual: O le amas o le odias.



Tusk:
Carece de proyectiles, pero los sabios dicen que es el guerrero más poderoso del juego. Hay que dominar mucho para sacarle todo su jugo.



Así se pone en marcha

¿Una chorradita? Ni hablar. Ese zoom de dentro afuera le deja a uno boquiabierto. Sobre todo en algunos escenarios, donde la cámara recorre pasillos y bosques antes de ofrecer una panorámica completa y extasiarnos con su espectáculo tridimensional. La cosa se pone caliente nada más empezar...



ESTIRA LOS MODOS DE JUEGO



A saber: arcade, team, team elimination, tournament, practice, training y focused training. O lo que es lo mismo: combate contra todos, por equipos formados por entre dos y once luchadores cada uno, torneo de hasta 8 participantes, práctica con la fórmula de cada golpe reflejada en pantalla, y entrenamiento con un "sen-sei" que testea exhaustivamente nuestras habilidades. Modos para todos y para que nadie se asuste. O sea que empezad por el entrenamiento: es lo más innovador y chisposo que encontraréis en un juego de este tipo.

TODO DEPENDE DEL

CRISTAL CON QUE SE MIRE

OPTIONS	
GAME SPEED	NORMAL
DIFFICULTY	VERY EASY
TRAINING DIFFICULTY	EASY
CONTROLLER SETUP	
BUTTON SETUP	
DEFAULT SETUP	
GAME PAK OPTIONS	
GAME LOAD AND SAVE OPTIONS	
STANDARD OPTIONS	
MUSIC	ON
RANDOM AFTER	OFF
TIME LIMIT	ON
THROWING	ON
BLOOD	HIGH
LEVEL 1 OPTIONS	
THROW DAMAGE	NORM
EASY BREAKERS	ON
INVISIBLE TAG	ON
AERIAL CAMERA	ON
LEVEL 2 OPTIONS	
FULL SUPER BAR	ON
FILL BREAKERS	ON
POWERED FINISHERS	ON
LEVEL 3 OPTIONS	
MISSILES	ON
EASY FIREBALLS	OFF
AUTODOUBLES	ON
LEVEL 4 OPTIONS	
EARLY ULTIMATES	OFF
KNOCKDOWNS	ON
QUICK OPENERS	OFF
CHEAP JUGGLES	OFF
LEVEL 5 OPTIONS NOT AVAILABLE	

Hay opciones... y OPCIONES en Kl Gold. Las estándar, donde podréis acelerar el ritmo de juego, complicarlo, incluso regular la aparición de la sangre. Y las extras, nada menos que cinco niveles de alternativas que os ofrecerán el control total sobre el juego. ¿Cómo abrir esas opciones? Ganando, ganando y ganando en los diferentes niveles. Entonces conseguiréis anular o activar opciones tan interesantes como la cámara aérea, el toque invisible (el luchador tocado desaparece), fatalities, misiles, las aperturas rápidas. Todo un mundo por descubrir.

En resumidas cuentas, lo realmente nuevo de Kl GOLD es:



La intensidad es brutal en los combates. No sólo por la velocidad a que se suceden las acciones, sino también por la espectacularidad de algunos golpes.



Todos los luchadores de Kl son igual de poderosos, pero no todos requieren el mismo grado de entrenamiento. Para sacar lo mejor de Tusk, por ejemplo, hay que ser un maestro.

- Plasticidad y 3D:** Esta es sin duda la entrega más trabajada a nivel gráfico de la serie. Los personajes parecen de carne y hueso, y a pesar de su aspecto bidimensional no desentonan con el 3D de los escenarios. Magníficas rotaciones y mejores zooms.
- Muchas opciones:** Casi todas nuevas y muy interesantes. Prácticamente todo se puede alterar desde un menú cuyas opciones EXTRA sólo serán visibles a medida que completemos el juego en sus diferentes niveles.
- La jugabilidad, por las nubes:** Gracias sobre todo a la incorporación de nuevas acciones y a la posibilidad de enlazar unas con otras. Entre estas acciones situamos los "manual-doubles", un sistema para completar los "autos" en las series de combos; los "pressure moves", que están diseñados para actuar contra el bloqueo del adversario; "Super linker", para extender una secuencia de combos; "Throws", que abren la defensa del oponente; y los "Juggles", que sirven para conseguir impactos extra al final de un combo.
- Combates inteligentes:** A medida que nuestra habilidad y experiencia crezcan, también lo hará la intensidad del combate. Y cada vez estaremos más capacitados para realizar nuevos y poderosos super movimientos, que por supuesto los rivales, también cada vez más experimentados, se encargarán de contrarrestar. Que para eso, dicen los desarrolladores, no hay golpe o combo que no pueda ser detenido y replicado.



ISS SOCCER 64/ ¡¡Qué puntazo de cartucho!!

El fútbol que viene os va a alucinar



Comentan los chicos de Major A, creadores de ISS 64, que "nuestra meta era hacer un juego de fútbol tan realista como un partido de verdad". No han dado en el clavo. Les ha salido realista, y además emocionante, intenso...

Los Major A, japoneses y de Konami, han basado los esquemas de su nuevo fútbol en los de la serie para Super (que también crearon). Eso es un buen comienzo. Y el año que se tiraron desarrollando la creación es la garantía de que estamos ante algo realmente nuevo. El equipo, que lo tenía todo claro, aprovechó ese tiempo para trabajar en las dos áreas que más preocupaban: look y jugabilidad.

El look tenía que ser lo más real posible, y bonito. Se echó mano de la técnica Motion-Capture y se tomaron alrededor de 300 movimientos... ¡¡de un estudiante aficionado al fútbol!! Eso dio paso a 320 acciones sobre el papel que luego han quedado reducidas a algo más de 200 en pantalla. Luego vinieron los polígonos, para vestir a jugadores talla XL. Había que dar sensación de fútbol en 3D REAL, y eso siempre cuesta. Con todo, el resultado es brillante. Difícil precisar si alguien se acercado más a la realidad.

La jugabilidad... había que hilar fino en ese tema, especialmente porque se enfrentaban a un stick digital. Un cacharro que ofrece 200 posibles variaciones de movimientos, y hay que tenerlos todos cubiertos. Unimos los botones C y lo mezclamos todo con la posibilidad de pulsar varios controles a la vez. Y no es que se pudieran realizar muchas acciones, es que todas debían salir fácil. Remates en tijera, taconazos, bicicletas, cosas así conseguiréis con un sólo botón.

Look, jugabilidad, Konami, Major A y el fútbol que lo domina todo. Un cóctel que cambiará la manera que tenáis de ver el fútbol computerizado.



Primer puntazo. En ISS 64 los jugadores celebrarán los goles de hasta 15 maneras diferentes. Aquí hemos destacado una que bien podría imitar la de Suker o la del propio Amavisca, con carrera al córner y rodilla en tierra. Habrá otras más normalitas, aunque todavía no hemos podido ver si estará la "meadita" de Leandro.



Otra de alucinar. El realismo que han imprimido los desarrolladores a cada jugada os dejará boquiabiertos. Tanto como el engine de inteligencia artificial. Uno permite vivir situaciones tan intensas como la que veis en esta imagen, el otro implica que todos los jugadores estarán atentos al juego, y podrán participar en cualquier momento.



Los penalties son uno de los aspectos mejor resueltos del juego. Gracias al sistema de recuadros (uno para lanzador, otro para el portero, de diferente color) ya no habrá que dejar la pena máxima al antojo de la CPU. Aquí regularemos distancia, altura, incluso podremos engañar... Todo en primerísima persona.



World Series		Jul 19	1st game
ITALY	vs	ROMANIA	PT
FRANCE	vs	CROATIA	PT
GERMANY	vs	RUSSIA	PT
SWISS	vs	BULGARIA	PT
NORWAY	vs	CZECH REP	PT
DENMARK	vs	POLAND	PT
SWEDEN	vs	JAPAN	PT
SPAIN	vs	S.KOREA	PT

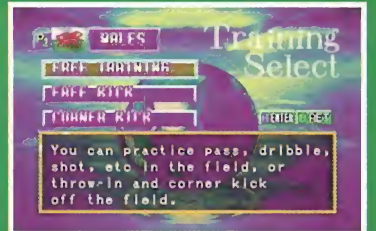
En total participarán hasta 36 selecciones nacionales (con jugadores inventados), enfrentadas en torneos, ligas o amistosos. Se admiten cuatro jugadores en las tandas habituales: dos contra dos, todos contra la CPU. Aunque como más disfrutaréis es con el uno contra uno de toda la vida.

Para hacer "rabonas"

Es recomendable hacer un training antes de entrar en competición. En este modo no sólo aprenderéis a lanzar comers o faltas con barrera, sino que además tendréis todo el tiempo del mundo para ensayar algunos movimientos especiales -como el bicycle kick- que necesitan unos cuantos dedos y luego quedan de vicio en vivo.



Sobre estas líneas, un ejemplo perfecto de para qué queremos repetir las jugadas. Una bicicleta de este calibre debe ser reproducida cuantas veces sea necesario, desde todas las vistas posibles. En los goles, la repetición es automática. En juego, sólo tendréis que echar mano de la pausa.



Compraréis a Ronaldo



Todas las tácticas a nuestra disposición con solo pulsar un botón. Esta fórmula se ha heredado de la versión para Super. Consiste en seleccionar las tácticas que más nos gustan (fuera de juego, zona presionante) y asignar cada una a uno de los botones C. Luego, en el partido, presionamos ese botón y...

Allot points to each parameter		ENTER
Ronaldo	ATT ABIL	72
66 points left	DASH	77
GL EFFIC	STAMINA	78
PWR S	RUMP	75
CURVE	GK EFFIC	67
SPEED	DF EFFIC	54

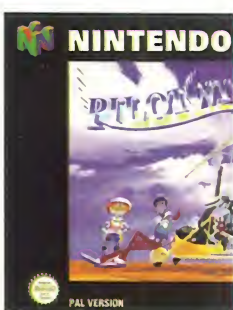
Negros		Ronaldo		BRASIL	
RAUL	NOT REG	RAUL	74	BRA	74
Negros	NOT REG	Negros	74	BRASIL	74
NOT REG	NOT REG	NOT REG	NOT REG	NOT REG	NOT REG
NOT REG	NOT REG	NOT REG	NOT REG	NOT REG	NOT REG
NOT REG	NOT REG	NOT REG	NOT REG	NOT REG	NOT REG
NOT REG	NOT REG	NOT REG	NOT REG	NOT REG	NOT REG
NOT REG	NOT REG	NOT REG	NOT REG	NOT REG	NOT REG
NOT REG	NOT REG	NOT REG	NOT REG	NOT REG	NOT REG

Aquí Raúl o Ronaldo no cuestan ni 2.000 ni 4.000 millones, sólo el pequeño esfuerzo de ir a la opción "Create player" y ponerse a jugar con los menús. Estos nos permitirán crear al jugador que queramos, proporcionarle una cara (hay para todos los gustos: rubios, negros, con patillas) y unos valores de juego (a restar siempre de un total disponible), y luego incluirle en la selección que prefiramos. Así podremos diseñar un equipo a nuestro gusto (o varios) que luego guardaremos en la tarjeta de memoria. Además, siempre dispondremos de un buen, aunque limitado, banco de jugadores.

¿TODO?



TAPSAI



ESTO NO ES TODO



MARIO
Pump

Es sólo el principio.

Super Mario 64. Star Wars: Shadows of the Empire.
Wave Race 64. Pilotwings 64.



SUPER STARS

Velocidad en la cresta de la ola

NINTENDO 64

NINTENDO

NINTENDO

64 Megas

4 Modos de juego

9 Circuitos

Torneo

4 Niveles de dificultad

Carreras

Wave Race 64

El primer juego de carreras para N64 no viene al volante de un potente bólido, como era de esperar, sino montado en una versátil moto de agua. Además de original, la apuesta de Wave Race es arriesgada, porque a nadie se le escapa que es mucho más difícil reproducir la sensación de surcar las olas que la de recorrer la superficie lisa de una carretera. Pero Nintendo ha realizado un nuevo alarde técnico para brindarnos esta maravilla plagada de detalles de calidad y tan realista como nunca habéis soñado.

El aspecto gráfico se ha resuelto combinando el cuerpo poligonal de los pilotos con las suaves texturas redondeadas del agua. Cada recorrido presenta unas condiciones distintas de oleaje y luminosidad (incluso veréis cómo la niebla se levanta de una vuelta a otra), y quizá el aspecto mejor conseguido es la forma en que el

estado del agua afecta a la conducción. Y es que literalmente sentís cómo la moto salta cuando coge las olas o se desliza con suavidad si la superficie está en calma. Este afán de realismo alcanza cotas sublimes gracias a unos efectos de sonido que reproducen fielmente los altibajos del rugido del motor. ¿Y la velocidad? Ajustada al máximo, y demostrando la capacidad de la consola para generar y mover fondos sin despeinarse. Únicamente en el modo dos jugadores, a pantalla partida, se pierden las texturas del oleaje en la lejanía, pero aún así el nivel gráfico se mantiene altísimo.

Dejando los detalles técnicos a un lado, Wave Race aparece como un cartucho divertidísimo que engancha desde la primera partida. El principal modo de juego es una competición entre cuatro pilotos que puede tener hasta 9 circuitos según el nivel de dificultad en el

Dolphin Park

CIRCUITO 1



Este recorrido tan simple sirve para **entrenaros** en el modo competición; además es el **primer circuito** que aparece en el Stunt Mode. Aquí el agua está generalmente tranquila y hay **un par de rampas** donde podéis practicar los saltos. Si entráis a calentar directamente, antes de comenzar la competición, recibis las **instrucciones básicas** (en inglés) para aprender a pilotar.

nO eStá En acCIÓN

Que no haya diez circuitos más para seguir disfrutando con este juego.



Información en pantalla. El calentamiento previo también sirve de lección para los pilotos novatos. En el texto que aparece abajo os explican cómo hacer las piruetas elementales.



Disfruta del agua. La total calma del agua en este recorrido, y la presencia de un par de rampas para saltar lo convierten en el escenario ideal para flipar con tu moto.



Sunny Beach

CIRCUITO 2



El circuito donde se desarrolla la primera carrera se compone de **un par de rectas** unidas por **dos curvas bastante cerradas**. La mayor dificultad está en la recta contraria a meta, donde os espera un **slalom entre las boyas** que se complica por el oleaje. Lo demás pasa por tomar bien las dos curvas. **Obtener la victoria** aquí es el paso imprescindible para el buen resultado final de la competición.



Surcando las olas. La fuerte marejada en la recta opuesta a meta es la principal dificultad de este circuito.



Aceleración. Cada vez que pasáis una boya correctamente aumenta la velocidad de la moto. La máxima potencia se consigue cuando el contador llega a cinco.



Curvas cerradas. En Sunny Beach hay que apurar en las curvas para arañar todo el tiempo posible.

eStá En acCIÓN

El realismo es fabuloso. Los cambios en los circuitos evitan la repetición.

que participéis. Las carreras tienen ciertas reglas, como **pasar unas boyas por el lado que señalan las flechas** (por cada error, la moto pierde potencia, y saltarse cinco supone la eliminación). El paso a la siguiente carrera depende de la puntuación acumulada en las anteriores, o sea que en más de una carrera tendréis que llegar primeros para clasificaros. El control es tan simple como dirigir la moto con el joystick y acelerar con el botón A, aunque a medida que acumuláis experiencia aprenderéis pequeños trucos para girar más rápido, ajustar mejor el paso de las boyas o atravesar sin problemas el oleaje.

Otra característica de la competición son los cambios en las pistas de un nivel de dificultad a otro: un mismo circuito puede tener ahora abierto un atajo por el que antes no se podía pasar. Así, la variedad está asegurada.

Del resto de modos de juego (competición por tiempos y dos jugadores) destaca por su originalidad el **Stunt Mode**, un concurso de piruetas y saltos acrobáticos que se consiguen realizando movimientos especiales en el mando. **Cuantas más virguerías, más puntos.** Pero para eso, antes tendréis que caer muchas veces, dar miles de vueltas y conocer a la perfección todo lo que pueden dar de sí motos y pilotos. Aunque, bueno, eso salta a la luz casi desde el principio. Dan todo lo que tienen.

- JAVIER ABAD

Drake Lake

CIRCUITO 4



La niebla dificulta la visibilidad en este circuito durante las dos primeras vueltas, y sólo se aclara en la última. Hay dos puntos a tener en cuenta: una boya a la que se llega rodeando un islote y un slalom que se complica por la presencia de unos **postes de madera** en el agua.



La belleza del atardecer no debe haceros perder la concentración en este circuito. Hay **dos curvas muy cerradas** antes y después de meta, y tendréis que dominar a fondo el slalom. La mejor táctica es que **anticipéis el giro de cada boya** para no dar las curvas demasiado abiertas. También conviene **tomar la rampa ligeramente hacia la izquierda y girar a la derecha en el aire.** En la última vuelta, si vais sobrados de fallos, podéis saltaros las tres últimas boyas y recortar por fuera del trazado en la zona de las minas.

Las motos de Wave Race se comportan casi como las de verdad. El realismo del pilotaje es fantástico.

Sunset Bay

CIRCUITO 3



Izquierda y derecha. El dominio del slalom os servirá para atravesar la zona de las boyas. Conforme sube el nivel de dificultad, están más cerca unas de otras.



Un plácido atardecer. Esta carrera se corre al atardecer, y predominan los colores cálidos. Sunset Bay es uno de los escenarios más plásticos.



Dificultad máxima. Cruzar la zona de los postes es lo más complicado del recorrido. Además, la posición de las boyas cambia en cada nivel de dificultad.



¡Al fin veo! La bruma que cubre el circuito sólo se despeja en la última vuelta. Por lo demás, la superficie del agua permanece en calma como una balsa de aceite.



Marine Fortress

CIRCUITO 5



Mar picada. El estado del agua es un problema en este recorrido. El oleaje hace difícil controlar la moto.



Por aquí se llega antes. A partir del nivel de dificultad "hard", esta compuerta sube y deja vía libre a un atajo que transcurre entre las paredes de un estrecho canal.



Por arriba o por abajo. Siendo un poco valientes podéis saltar el espolón que hay frente a la línea de salida utilizando las olas como rampa de lanzamiento.

Bienvenidos al divertido mundo de las olas. Aquí el cielo está nublado y la superficie del mar muy picada. Nada más salir os encontraréis con un espolón que debéis rodear, aunque los intrépidos podéis aprovechar un par de olas grandes para "evitarlo". Atención también a las cajas que flotan en el agua, porque pueden haceros caer, y mucho ojo al atajo que se abre a partir del nivel hard: una compuerta que sube en la segunda vuelta y da paso a un canal en el que las olas puede lanzaros contra los muros.

Port Blue

CIRCUITO 6



¿Qué túnel prefieres? Al fondo de esta imagen se ve la entrada a los dos túneles que se abren en el nivel hard.



Cerca o lejos. Los botones C permiten variar la perspectiva conforme a cuatro posiciones (zooms) distintas.

Time Trial: Tú contra el circuito



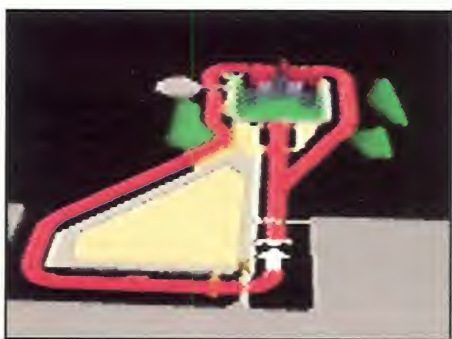
Esta modalidad de juego os invita a rebajar el tiempo récord de cada circuito a base de recorrerlo una y otra vez en solitario, sin rivales que osen molestaros.

Podéis aprovechar esa ausencia de contrincantes para practicar los tramos más difíciles de cada trazado y así dar el máximo rendimiento cuando os metáis en competición.

Un recorrido de aire industrial que resulta más fácil de lo que parece en cuanto aprendéis el trazado. Casi al final hay unas rampas que os obligan a saltar cuando lo que queréis es girar a la derecha. Sin embargo, en los niveles más difíciles no queda más remedio que cogerlas y hacer el giro en el aire. En el nivel "hard" se abre un segundo túnel que sirve de atajo, pero tiene un recorrido tremendamente sinuoso. Los demás pilotos lo utilizan casi siempre, y en los siguientes niveles de dificultad es el único camino posible, así que conviene ir conociéndolo.

Twilight City

CIRCUITO 7



Cuando superéis el nivel normal y entréis en el "hard", el primer recorrido que aparecerá será este Twilight, un circuito lleno de giros complicados, bastante difícil de acabar con éxito.

Justo delante de la salida hay un primer atajo al que se llega saltando por la rampa de madera. Mucho cuidado, porque el túnel que hay después está bloqueado en el nivel "expert", así que tenéis que bucear tras el salto para esquivarlo. Las rampas posteriores pueden ser un problema si no las tomáis bien, por lo que a lo mejor os conviene ir por debajo sorteando las minas que hay en su base.



Lleno de trampas. Twilight City es uno de los trazados más intrincados del juego. Está lleno de curvas, contracurvas, saltos y túneles. Hasta que no os aprendáis el recorrido será difícil que consigáis un buen resultado.



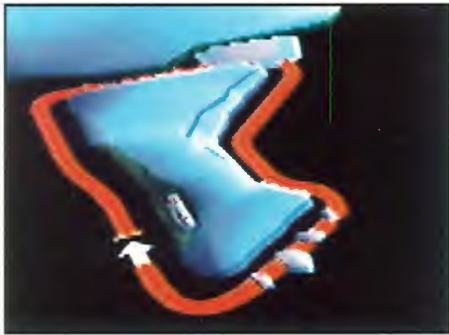
Modo versus: "Piques" sobre el agua



Un juego de carreras como éste no hubiera estado completo sin un modo que enfrentase a dos jugadores. En este caso podéis elegir el circuito en el que queréis correr, y las carreras se desarrollan con la pantalla partida horizontalmente. A la hora de jugar, la visibilidad disminuye un poco y se pierden algunas texturas, pero la sensación de velocidad es igual que en las carreras del modo competición.

Glacier Coast

CIRCUITO 8



El circuito helado sólo aparece cuando abris el modo "expert", y su dificultad está en las duras condiciones climáticas. Corréis el peligro de chocar contra icebergs flotantes, e incluso de resbalar sobre alguna placa de hielo. No hay atajos, pero debéis estar atentos a los slaloms, y tampoco es mala idea que uno de los pilotos rivales vaya abriendo camino y rompa los bloques de hielo.



Peligro: firme deslizante. Placas de hielo tan enormes como la de la imagen son uno de los principales peligros de este circuito. Girar aquí no es nada fácil.

Southern Island

CIRCUITO 9



En el último circuito ocurre una circunstancia curiosa y a la vez decisiva: la marea baja durante el desarrollo de la carrera, con lo que el recorrido cambia en cada vuelta. Por ejemplo, hay una rampa que sólo podéis usar en la primera vuelta, y que os permite arañar unos segundos preciosos si buceáis por debajo del muelle de madera tras aterrizar. En la segunda y tercera vueltas podéis usar otra rampa para saltar por encima del barco, y también debéis tener cuidado con una boya que se queda casi sobre la arena cuando baja el nivel del agua.



Cambios en el nivel del agua. El circuito cambia de una vuelta a otra con la marea. Este barco que ahora está bajo el agua sale a la superficie cuando pasáis de nuevo.

Sólo el mejor podrá acceder al siguiente nivel



TOTAL POINT RANKING

RANK	RIDER	POINTS
1	R.HAYAMI	31
2	M.JETER	29
3	D.MARINER	20
4	A.STEWART	18

CHALLENGE THE NEXT CLASS!



Hay puntos para los tres primeros de cada carrera, y os exigen una marca mínima para disputar la siguiente. Sólo si conseguís llegar hasta el último circuito, pasáis a un nivel de dificultad mayor, y al final se abre un Reverse Mode en el que corréis los circuitos en sentido contrario.

Stunt Mode: Piruetas

sobre tu moto

Este modo de juego premia a los pilotos capaces de hacer las mayores acrobacias. Agilidad y variedad significan mayor puntuación. Varios "check point" en cada recorrido y unos aros que puntúan al atravesarlos también cuentan en vuestra actuación.

SPIN



Suelta el acelerador y gira el joystick 360° en el sentido de las agujas del reloj. Mantén pulsado Abajo para conducir de espaldas.



DIVE



Al despegar de la rampa, presiona rápido Abajo y Arriba para que tu moto se sumerja en el agua.



FLIP



Justo al despegar de la rampa, presiona Arriba y Abajo. Mantén Abajo si quieres dar más de una vuelta en el aire.



HELICOPTER



Entra en diagonal en la rampa y presiona Arriba y Abajo al despegar. Esta vez, el giro se produce horizontalmente.



ROLL



Presiona Izquierda-Derecha cuando estés sobre la rampa, o al contrario si quieres girar en sentido inverso.



STAND



Sin acelerar, gira 360° en sentido contrario al reloj. Mantén Arriba para conducir así y pulsa Abajo para bajar.



HANDSTAND



Suelta el acelerador y presiona Abajo-Arriba. Mantén presionado Arriba para permanecer en esa posición.





Balenas asesinas. Para que aparezca una ballena asesina en el modo campeonato, debéis sumar más de treinta puntos antes de llegar al circuito Southern Island.



¡Conduce un delfín! Entra en Stunt Mode y selecciona el circuito Dolphin Park. Pasa por todos los anillos y realiza estas acrobacias: **Handstand**, **Stand**, **Spin**, **Dive**, **Roll a izquierda**, **Roll a derecha** y **Flip** (el orden no importa). Cuando cruces la meta oirás el sonido de un delfín. Ahora sal, entra en el modo campeonato y escoge la opción Warm Up. Mantén presionado Abajo mientras estés eligiendo piloto, y cuando comiences a jugar lo harás sobre un delfín. El truco se mantiene siempre, e incluso los pilotos montan delfines en la intro.



Recuperación rápida de las caídas.

Este es un truco muy útil para no perder unos segundos preciosos cuando os caéis de la moto. Si presionáis rápidamente el botón A justo cuando os vais al agua, vuestro piloto tardará menos en volver a subirse a su vehículo.



Salida rápida. Apurad al máximo la salida. Si aceleráis justo antes de que el locutor grite "Go!", podréis conseguir la máxima potencia de la moto.



Nevo colores. Cuando estés eligiendo piloto, mantén presionado Arriba en el joystick analógico para que cambien tanto el color del traje del piloto como el de la moto.

El Análisis

- **Técnica y realismo** se dan la mano. La suave textura del agua se une a la sensación perfectamente conseguida de correr sobre las olas.
- **Manejo simple, respuesta inmediata al mando** y animaciones fluidas para el control de la moto. Las horas de práctica dan resultados sorprendentes.
- **Los modos de juego ofrecen variedad:** competición individual, time trial, modo dos jugadores y el espectáculo de las piruetas garantizan la diversión.
- **Los nueve circuitos** son completamente distintos, y además cambian su recorrido al pasar de un nivel de dificultad a otro.

Gráficos **97**

Sonido **95**

Movimientos **98**

Jugabilidad **97**

Entretenimiento **98**

TOTAL 97

ELECTRONIC ARTS

EA SPORTS

64 Megas

Torneo

160 Equipos

0 Vidas

3 Niveles de dificultad

Fútbol



EA juega, pero no convence

FIFA 64

Electronic Arts ha querido apuntarse un tanto, y nunca mejor dicho, siendo la primera compañía que pone en juego un cartucho de fútbol para N64 fuera de Japón. Evidentemente, el título elegido es el FIFA de siempre, aunque ahora lleve como apellido el 64, la cifra que hace furor. A priori, se dan todas las condiciones para ver un magnífico espectáculo. Sentémonos a ver cómo se desarrolla el encuentro.

En líneas generales, el juego reúne las condiciones básicas de los cartuchos de este tipo. Varias competiciones diferentes, desde ligas nacionales a torneos de selecciones, partidos marcados por el **signo de la simulación más realista**, y un aprovechamiento a nivel técnico de la capacidad de la consola para ofrecer **animaciones al más alto nivel y varias perspectivas de juego**. Como veis, hasta aquí todo entra dentro del guión exigible. Sin embargo, basta con hacer este análisis un poco más intenso (y extenso) para que salgan a la luz algunas, digamos, anomalías inevitables.

Quizá la más resaltante para nosotros sea la **ausencia de la liga española** dentro de las cinco que podemos disputar. Que estén competiciones como la italiana o la inglesa parece de cajón, pero que se imponga la presencia de la liga estadounidense sobre nuestra liga de las estrellas es algo que clama al cielo y parece obedecer intereses comerciales más que deportivos. En fin, conformémonos con poder elegir a la selección española de entre las 64 (otra vez el numerito!) escuadras nacionales presentes. Y démosle el mérito que se merece a la aparición de las alineaciones de verdad.

Como todos sus antecesores, FIFA 64 pasea su porte de simulador desde el menú de opciones hasta el momento en que los jugadores se retiran a los vestuarios tras el partido. Esto incluye la posibilidad de elegir el once inicial, seleccionar el sistema de juego, ajustar la estrategia y realizar todo



Saques con flecha. Todas las jugadas a balón parado han sido resueltas con una flecha que indica la dirección del balón y la potencia del golpeo.



Penalti y expulsión. Los árbitros de FIFA 64 son implacables con las entradas duras. La única forma de esquivar las tarjetas es desactivando las faltas.



Repetición al instante. La repetición de las jugadas os permite elegir cámara, pasar la imagen fotograma a fotograma y rebobinar cuantas veces queráis.

El simulador de EA salta al campo de los 64 bits luciendo ocho vistas y equipos reales... pero sin la fantástica liga española.



nO eStá En acCIÓN

¿Por qué no está la liga española? El control resta fluidez al juego.

El espectáculo llega en

primer plano



Seleccionando una de las cámaras que siguen el juego de cerca se puede apreciar mejor la calidad de las animaciones. Aunque con la vista tan próxima resulta más difícil jugar, es así como salen a la luz las imágenes más espectaculares del partido.



de tácticas y estrategias

Hablemos



Dentro del vestuario manda el "mister". En FIFA 64 podéis decidir si os conviene un 5-3-2 o un 4-3-3, o si preferís que el equipo salga al ataque en lugar de atrincherarse en su propia área. Incluso tenéis a vuestra disposición las plantillas reales de cada equipo para elegir el once inicial. Y con la ventaja de que si perdéis, nadie os va a cesar.



Tanda de penalties. A la hora de lanzar un penalti no hay cursores que indiquen dónde va a ir el disparo, por lo que resulta tan difícil tirarlo como pararlo.

eStá En acCIÓN

Que las plantillas sean reales. Que haya 8 cámaras para seguir el juego.



Cuatro a la vez. Conectando un mando a cada puerto de la consola podéis organizar partidos de cuatro jugadores. Cada uno elige equipo y nivel de dificultad.

► tipo de pases y disparos debidamente explicados en un manual tipo listín telefónico. Para el control se utiliza el joystick analógico, y precisamente sobre él se centra otra de nuestras quejas: los jugadores sólo realizan los movimientos cuando soltáis el botón, con lo que la fluidez se resiente y la acción se hace mucho más imprecisa. Os aseguramos que defender con este sistema es casi más difícil que marcar al propio Ronaldo.

En el apartado técnico destaca la profusión de vistas, ocho en total, que permiten seguir el juego prácticamente desde todos los ángulos del estadio. Algunas de ellas son más útiles para el espectador que para el que juega, pero siempre viene bien tenerlas en cuenta a la hora de repetir las jugadas más destacadas. Las cámaras más cercanas sirven también para contemplar las animaciones y disfrutar en primer plano las virtudes del motion capture que utilizaron los programadores con David Ginola (Bebeto sólo luce en la carátula) como modelo estelar.

En definitiva, que a este nuevo FIFA todavía le queda un poco para llegar a ser el gran juego que están esperando todos los usuarios de Nintendo 64. Por historial y por plantilla es uno de los grandes, pero necesita entrenar más fuerte para volver a optar al título.

► JAVIER ABAD



Desde todos los puntos

del estadio



Ball Cam: Es la más cercana al balón, o sea, la más espectacular de todas. Sin embargo, su campo de visión es más limitado, por lo que te aconsejamos que la utilices sólo para seguir las repeticiones.



Cable Cam: Esta cámara sigue el juego desde uno de los fondos, pero se mueve de una portería a otra. Su elevación sobre el terreno permite distinguir con claridad la situación de los jugadores en cada momento.



Endzone Cam: Al igual que la Cable Cam, sigue el partido desde uno de los fondos, pero se mantiene fija y está más cercana al campo. Resulta mucho más útil para el jugador que ataca en la portería de arriba.



FIFA 64 Cam: Es una combinación de todas las demás. La CPU elige la vista más adecuada en cada momento, con lo que los cambios de perspectiva son constantes durante el partido.



Shoulder Cam: La típica perspectiva isométrica de la serie FIFA casi a ras de suelo. Como ocurre con la Ball Cam, permite observar los movimientos al detalle, pero dificulta el seguimiento de las jugadas.



Sideline Cam: El partido visto desde una localidad de tribuna. La cámara se mueve a lo largo del lateral del campo, lo que la convierte en una de las más indicadas para seguir el partido.



Stadium Cam: Una de las cámaras de FIFA 64 tenía que ser obligatoriamente la típica de los juegos de Electronic Arts. Desde esta posición podéis apreciar la máxima proporción del terreno de juego.



Tele Cam: Pretende recrear la vista que nos ofrecen las retransmisiones televisivas. Se mueve por la línea de banda como la Sideline Cam, pero os enseña el partido desde una posición más elevada.

La segunda cámara



Además de seleccionar la cámara general, FIFA 64 os ofrece la posibilidad de insertar un recuadro en una esquina de la pantalla para seguir el juego desde otra cámara distinta. Si lo preferís, también podéis convertirlo en un radar con la posición de cada jugador.



Las vistas más cercanas resaltan la gran calidad de las animaciones.



Comentaristas en directo. Un equipo de comentaristas narra todas las jugadas en tiempo real. Pese a que lo hacen en inglés, le ponen el ambiente a los partidos.



El Análisis

- **FIFA 64 se mantiene fiel a su tradición de simulador.** El gusto por el realismo preside todos los aspectos del juego.
- **La ausencia de la liga española** nos ha dejado helados y tiritando. ¿Dónde están los goles de Ronaldo, la genialidad de Raúl o la magia de Rivaldo?
- **Cualquier perspectiva que se os ocurra** está incluida en el juego de cámaras. Así se aprecian mejor los fantásticos detalles de las animaciones.
- **Los jugadores sólo actúan cuando soltáis el botón.** Definitivamente este sistema de control no es el idóneo para darle fluidez a los partidos.

Casi todas las ligas del mundo



Teams	Pts	G	W	L	D	F	A
Everton	12	4	4	0	0	11	4
Manchestr U	12	4	4	0	0	10	4
Sunderland	10	4	3	0	1	9	4
Leeds	9	4	3	1	0	9	7
West Ham U	8	4	2	0	2	7	4
Middlesbor	7	4	2	1	1	6	3
Arsenal	7	4	2	1	1	6	4
Derby C	7	4	2	1	1	6	5
Wimbledon	6	4	2	2	0	8	4
Leicester	4	3	1	1	1	2	2

A pesar de la imperdonable ausencia de nuestra liga de las estrellas, en FIFA 64 podéis participar en algunas de las mejores competiciones del mundo. Hay cinco campeonatos (italiano, inglés, francés, alemán y estadounidense), todos con sus equipos y plantillas reales, además de 64 selecciones nacionales (la representación nacional se reduce al equipo de Clemente). Con estos moldes podéis simular una temporada completa, y guardar resultados y clasificaciones de cada jornada en la tarjeta de memoria.

Gráficos **88**

Sonido **87**

Movimientos **86**

Jugabilidad **76**

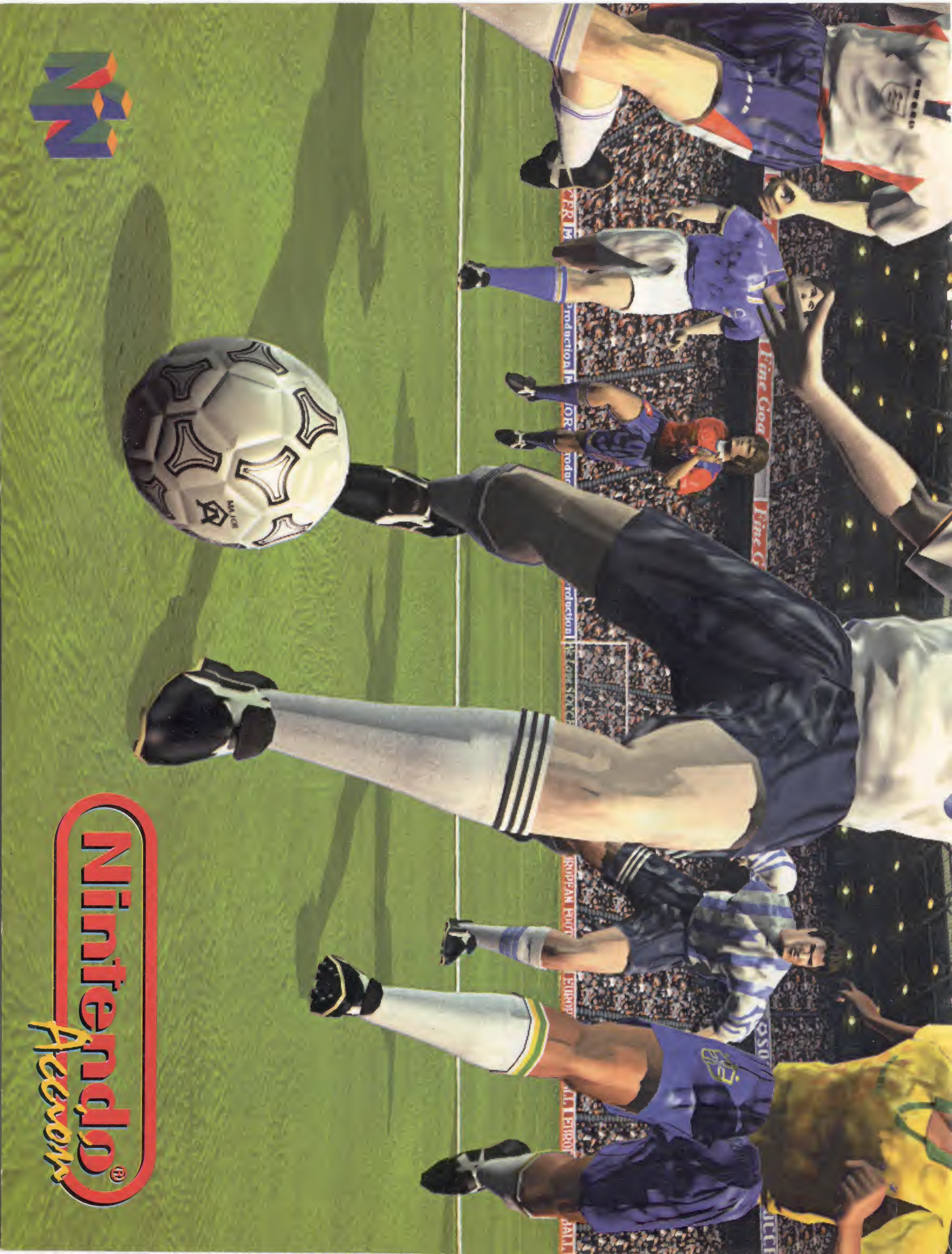
Entretenimiento **81**

TOTAL 83



INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 21





Nintendo
Game Boy Advance

INFOGRAMES

INFOGRAMES

2 Megs

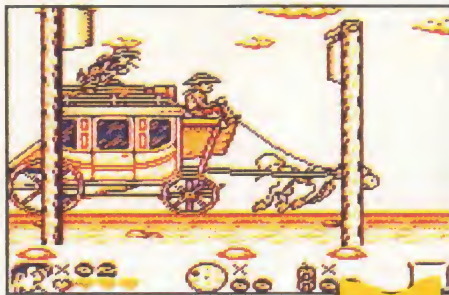
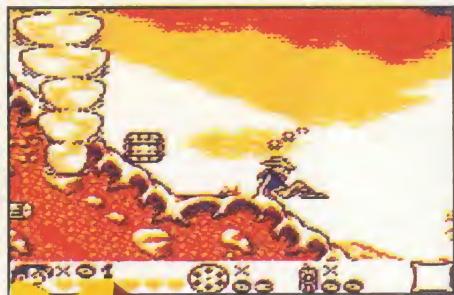
Passwords

12 Fases

4 Vidas

3 Niveles de dificultad

Plataformas



LUCKY LUKE

Sáltala otra vez, Luke



Pulula el bueno de Luke por un cartucho de plataformas **endiabladamente entretenido**. Algún día nos dirán los de Infogrames el secreto de su fórmula. Que aprovechando el "engine" de otros juegos y tirando de héroe de papel, aun consiguen sacarse de la manga una suerte de situaciones que acabaría con la imaginación de los guionistas del Mississippi. Huele a Spirou, y a Los Pitufos, pero desde el principio uno identifica este juego como propiedad de Luke.

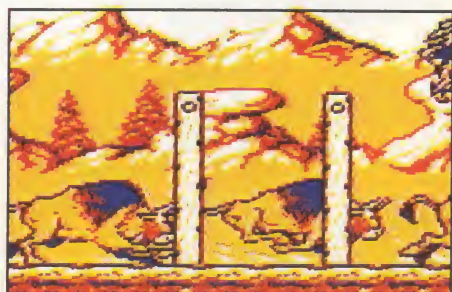
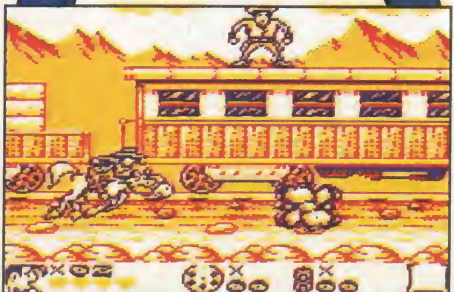
Ya sabrás de qué va la historia. Lucky galopándose el desierto a la caza y captura del grupo de forajidos más peligroso de la época. En este viaje sin vuelta, al del pitillo le toca enfrentarse a bandidos con el cinturón flojo, trenes cargados de delincuentes, tormentas, huracanes y presos de disfraz a rayas. Para salir airoso no sólo hay que apurar el salto, sino además localizar **items escondidos**

y afinar la puntería. Que las balas no abundan. Éstas, las balas, son también parte del viaje. Junto a cartuchos de dinamita, corazones, estrellas, mexicanos y totems indios.

La puesta en escena es brillante. Apenas se repiten decorados y el trazo es simpático y muy agradecido. **Luke se mueve** a las mil maravillas. Camina con fluidez, salta con agilidad y se agacha o dispara justo cuando se lo ordenamos. La respuesta al mando es perfecta y aquí se exige precisión.

La **jugabilidad cuenta** esta vez también a favor. Y no por la abundancia de passwords, sino porque los bonus pueden acabar en vida extra, hay supercorazones que aumentan la resistencia, cada 100.000 puntos nos regalan una continuación y los jefes finales son fiambre rápido. ¡Pero todo en el modo fácil!!

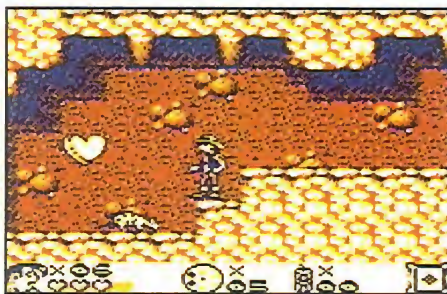
El reto es largo, tanto, que parece mentira que quepa en una eprom de 2 megas. Afortunadamente es igual de divertido, y además capaz de sacarte unas cuantas risas.



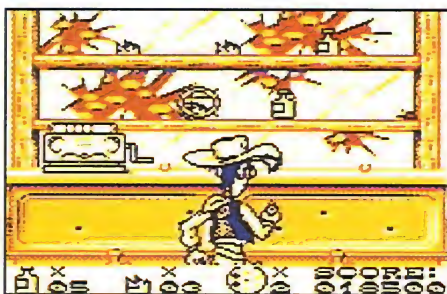
Piensa antes de disparar



Eso, primero piensas y luego buscas. No te quedará más remedio cuando la rama está rota, el tótem se pone en mitad del camino o la lámpara no baja. Y no es una adivinanza, es simplemente que para resolver esos enigmas, y continuar avanzando, tendrás que localizar ciertos objetos, que están bien ocultos (¡no te olvides de la dinamita!), y activarlos frente al obstáculo en cuestión. Parece más difícil...

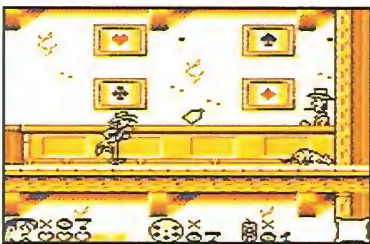


Corazón, corazón. No es rojo, pero sí enorme. Cógelo y te regalará más energía. Hasta tres puntos más.



Bonus vaqueros. Hay 5 pantallas esperando a que aciertes a todas las botellas. El premio es una vida.

Dalton & Cía



Los pillos más famosos del Oeste están a punto de caer bajo las garras de Luke. Desde Billy el Niño a los risueños Dalton, todos plantan cara a nuestro vaquero favorito. Esperan tras siete de los 12 niveles, y el fin de fiesta es con los cuatro Dalton en la cárcel. Cargárselos no es difícil, lo peor es eludir a sus "amiguitos".



no está En acción

Sólo un password. Algunos scrolls. La melodía, más propia del circo Ruso.



está En acción

La variedad. Las situaciones originales. La aventura. Animaciones de Luke.

El Análisis

- Para empezar se distancia perfectamente del resto de juegos de la casa, aunque no le falta "sello" de calidad.
- La variedad de situaciones es impresionante. Tan pronto nos las vemos en un "saloon", entre naipes y botellas, como corremos delante de una estampida de bisontes o de un huracán que se nos quiere tragar.
- El sonido es muy festivo, aunque tira más a "pachanga" con tonos soviéticos que a "disco" del bueno.
- El cartucho se ha estirado al máximo. En sólo 2 megas hay espacio para 12 fases cargadas hasta arriba de pueblos, diligencias, trenes, minas, indios, balas, mexicanos, tormentas...

Guía para enfrentarse al salvaje Oeste



- 1. El poblado mexicano:** Para cogerle el aire a los saltos, cornisas y uso de corazones, estrellas, TNT y balas de repuesto. No hay rival final. Si bonus.
- 2. La diligencia:** Sobre el carromato, cárgate a los cuervos, esquiva las flechas del indio y sortea los postes que salen en tandas. No hay enemigo final.
- 3. Painful Gulch:** Atención a los primeros escondrijos subterráneos de items: pon la dinamita en el lugar adecuado y ojo con lo que hay dentro. Enemigo final fácilón.
- 4. El tren:** A lomos de Jolly Jumper perseguimos un tren cargado de tipos peligrosos. Pilla municiones y prepárate para el pistolero del final. Bonus.
- 5. Saloon:** Busca el naípe en el sótano. Las palancas te permitirán bajar las lámparas. Arriba hay un tahúr que quiere jugar una partidita...
- 6. Llanura:** Lluvia y viento en tu contra. Empiezan los saltos de fe, cuando no se ven las plataformas de destino. Busca el creceplanta. PASSWORD.
- 7. Los bisontes:** Es una estampida y corremos delante de los bichos. Hay huecos en el suelo para escondernos. Jefe final y bonus.
- 8. Rancho:** Posiblemente la más larga. Estilo poblado, pero con arenas movedizas. Jefe pendenciero. Bonus.
- 9. Rápidos:** Dos tipos de plataforma: troncos móviles y piedras que desaparecen. Más saltos de fe. Bonus.
- 10. Sierra India:** Busca en mitad de la cueva lo que necesita el Tótem. Ojo con las piedras y con los totems. Rutina frente al enemigo final.
- 11. Huracán:** El remolino obliga a pegarnos a la derecha de la pantalla, por eso no vemos las cajas y otros objetos que vuelan hacia nosotros. Que el huracán no te alcance.
- 12. La Penitenciaría:** No hay más pistas. Esto lo resuelves tú solito. Pero vaya, por si acaso, mucho laberintos y una llave que está después de los cocodrilos...

Gráficos

89

Sonido

80

Movimientos

90

Jugabilidad

92

Entretenimiento

92

TOTAL 90

UN RPG DE LUJO SE ENCARAMA AL TOP 1 DEL PULSO

Aunque éste mucho más rápidamente, lo cierto es que «Terranigma» cumple con la norma no escrita que ha venido colocando a todos los RPG en castellano como líderes de El Pulso. Pasó con «Secret...» y con «Illusion...», pero no es la fuerza de la costumbre, sino la calidad de costumbre, en este caso subida de vueltas, como han juzgado nuestros críticos. DKC3 llora por las esquinas, pero es ley de vida, amigo Donkey. Aires nuevos...



Terranigma en Super Nintendo

NINTENDO 64

- 1 SUPER MARIO 64 NINTENDO • ARCADE =
- 2 TUROK: DINOSAUR HUNTER ACCLAIM • ACCIÓN 3D =
- 3 WAVERACE 64 NINTENDO • CARRERAS 5
- 4 SHADOWS OF THE EMPIRE NINTENDO • ACCIÓN 3D =
- 5 PILOTWINGS 64 NINTENDO • SIMULADOR 3

GAME BOY

- 1 DONKEY KONG LAND 2 NINTENDO • PLATAFORMAS =
- 2 LUCKY LUKE INFOGRAMES • PLATAFORMAS N
- 3 TETRIS ATTACK NINTENDO • PUZZLE 2
- 4 KING OF FIGHTERS TAKARA • LUCHA 3
- 5 TOSHINDEN TAKARA • LUCHA =

SUPER NINTENDO

- 1 TERRANIGMA NINTENDO / ENTX • RPG 2
- 2 DONKEY KONG COUNTRY 3 NINTENDO • PLATAFORMAS 1
- 3 STREET FIGHTER ALPHA 2 CAPCOM • LUCHA =
- 4 TINTÍN Y EL TEMPLO DEL SOL INFOGRAMES • AVENT./PLATAF. 6
- 5 TETRIS ATTACK NINTENDO • PUZZLE 4
- 6 KIRBY'S FUN PACK NINTENDO • PLATAFORMAS 7
- 7 SUPER MARIO WORLD 2 NINTENDO • PLATAFORMAS 5
- 8 SECRET OF EVERMORE NINTENDO • RPG =
- 9 WINTER GOLD NINTENDO • DEPORTES =
- 10 DRAGON BALL Z HYPER DIMENSION BANDAI/KONAMI • LUCHA =

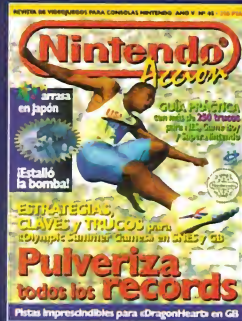
N.E.S.

- 1 WARIO'S WOODS NINTENDO • PUZZLE =
- 2 SUPER MARIO 3 NINTENDO • PLATAFORMAS =
- 3 TETRIS 2 NINTENDO • PUZZLE =
- 4 TINY TOONS ADVENTURES 2 KONAMI • PLATAFORMAS =
- 5 MEGAMAN 5 CAPCOM • PLATAFORMAS =

TODO LOS TRUCOS DEL MUNDO



NA 44. Guías: Secret of Evermore • Yoshi's Island • DKC 2 • Sprou



NA 45. Guías: Olympic Games (SN-GB) • Yoshi's Island • Sprou • DragonHeart • Especial trucos



NA 46. Guías: Kirby's Blockball (GB) • Mohawk • Toy Story (GB) • Yoshi's Island



NA 47. Guías: Toshinden (GB) • Tintin en el Tibet (GB) • Toy Story (GB) • Mohawk • Yoshi's Island



NA 48. Guías: Tintin en el Tibet (GB) • Mohawk • Los Pitufos 2



NA 49. Guías: Los Pitufos 2 • Prehistorik Man (GB) • Tintin en el Tibet (GB)



NA 50. Guías: DKL 2 • Breath of Fire II • Urban Strike (GB)



NA 51. Guías: DKC 3 • Prince of Persia 2 • DKL 2 (GB) • Breath of Fire II • Urban Strike (GB)



NA 52. Guías: Coleccionable Super Mario 64 • DKC 3 • Breath of Fire II • DKL 2 (GB) • Prince of Persia 2



NA 53. Guías: Super Mario 64 • DKC 3 • Tintin: El Templo del Sol • DKL 2 • P. Persia 2 • Pilotwings 64

ESTÁN AQUÍ

Así que no busques más.

Los tienes en las guías que publicamos en **Nintendo Acción**.

Si esa fase se te ha atragantado, o te has atascado en algún nivel, **te solucionamos la vida.**

Arriba te indicamos las guías publicadas en las últimas revistas y el número en el que aparecieron. Ahora que sabes donde están, llámanos a los teléfonos **(91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18** (de 9 a 14,30 h. y de 16 a 18,30 h) y te enviaremos a casa la revista que buscabas. **Así de fácil.**

Si prefieres **pedirlo por correo**, rellena y envía el cupón que aparece en la solapa de la revista (no necesita sello).



Y si ya tienes varios números de **Nintendo Acción**, pídenos las tapas. Tendrás siempre todas las revistas ordenadas y encontrarás lo que buscas a la primera. (No necesita encuadernación)

Y por sólo **950 pts.**

El mejor es...

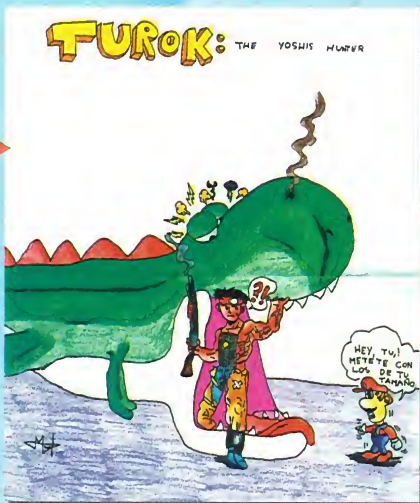


Abel Oroz Vicente (Pamplona)

Muy bueno tu chiste Abel, pero nos deja algo preocupados por el estado de Yoshi. Esperamos que haya salido ileso de su encuentro con Turok... o ¿qué hará Mario si no?



Remedios Pariente González (Barcelona)

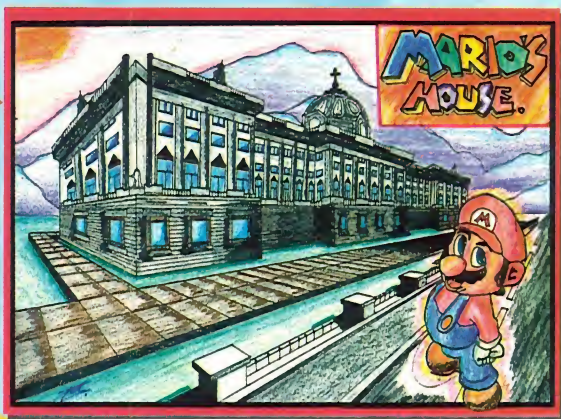


Juan Pablo Rodríguez Prieto (Palencia)



Guillermo Santos Riera (Barcelona)

Pablo García Oliván (Burgos)



La cartera de moda

Parece que la bolsa que regalamos a nuestros artistas está teniendo éxito. Nos alegra. Ya sabéis que siempre pretendemos regalaros lo mejor. Así nos pasa, que luego no tenemos sitio para tanto dibujo. Qué dibujo: ¡obras de arte! Pero no hay problema, alquilaremos otra redacción si es necesario. Vosotros seguid haciendo estas cosas, ¿ok? Enviad los dibujos a: HOBBY PRESS, S.A. "NINTENDO ACCIÓN" C/ Ciruelos nº 4. 28700 S.S. de los Reyes. MADRID. En una esquina ponéis ZONA ZERO.



Eva Aznar Rodríguez (Madrid)



John Moreno Howard (Girona)



PEDRO FEO

A veces llegan Cartas ... Exageradas

Mi Dibujo
¡Por favor Publicarrrrr! Me mandado ya
450.000.000 cartas y 7.555.000 Dibujos
publicado al nombre de Carlos Landeras Mi nombre
¡grrrrr! Me gastado 50 bolis y 1000.0000 de bolos
por favor! publicarlo!

please, please, please please, porfa, anda, por favor,
magister publicarlo en el web de Abri.

PS. Soy un poco pesado.
PS-2!!! (POBLI CADOL!!!)

Carlos Landeras Martínez
(Madrid)

Flipadas

HOLA:
OS ESCRIBO PARA FELICITAROS
POR VUESTRO TRABAJO. PERRONAD
QUE ESCRIBIA BOBLE PERO ES QUE AYER
ME DIERON LAS VACACIONES DE SEMA-
NA SANTA Y CREO QUE LAS CERVEZAS QUE
ME FOMÉ AYER ME SENTARON MALL.

Pablo Varela Pet (La Coruña)

Perezosas

Si me podeis hacer un favor os desearia
que me terminaraís el dibujo porque esque
de pintarlo se me ha gastado el color,
rojo.

Aarón Fernández García (Cáceres)

Con alias

NOTA IMPORTANTE:

¡¡POR FAVOR!! ¡¡OS LO RUEGO!!

VOY A PONER MI NOMBRE
EN EL SOBRE, PERO, PONER
EN EL NOMBRE A LLADO
DE LA CARTA EL
NOMBRE CLAVE
QUE OS PONGO EN LA
CARTA.

JN 64 (Valencia)

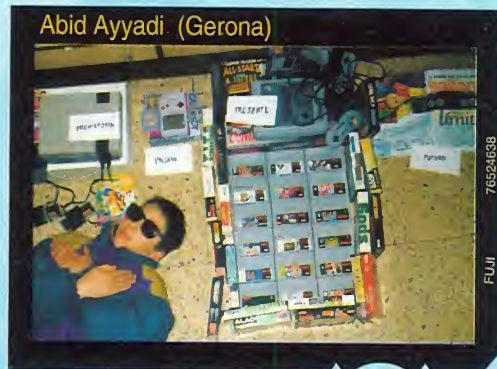
Vuestras mejores fotos

Pedantes

Querida Nintendo Acción:

Nintendo Acción, tu revista llega al corazón.
Nintendo Acción, cause sensación. Nintendo Acción,
me gusta tu revista, porque dentro tiene cosas que
me gustan mogollón. Minto tú es sacado Nintendo
64, de sesenta y cuatro bits, que mola mas que Super
Mario Bros. Nintendo, Nintendo, tú sacas unos
juegos y unas consolas que molan un montón, un
mogollón y por eso te mando esta poesia con alegría.
Nintendo Acción, te mando esta Nintendo, poesia con
alegría.

Antonio Sánchez de la Blanca
(Ciudad Real)



Pero que lectores más divertidos, originales y
guapos que tenemos. ¡No nos los merecemos!
Y encima no se cortan un pelo a la hora de
mandar una foto graciosa en la que nos dicen
todo lo que les gustamos.
Pues por eso y por ser tan
simpáticos, pronto
recibiréis en casa este
calculator tan "chachi".



Una calculadora
para cada UNO

Seguid enviando vuestras fotos y cartas a:
HOBBY PRESS, S.A. "NINTENDO ACCIÓN"
C/ Ciruelos nº 4. 28700 S.S. de los Reyes. MADRID.
En una esquina ponéis: ZONA ZERO. LA FOTO

NINTENDO ACCIÓN Y TERRANIGMA TE HAN PREPAR

CONSIGUE CON



Y «TERRANIGMA» UN EXCLUSIVO CD CON LAS MEJORES BANDAS SONORAS DE N64

Para celebrar el lanzamiento del mejor R.P.G. en castellano para Super Nintendo, te hemos preparado una oferta muy especial: un fantástico LIBRO DE PISTAS de 74 PÁGINAS y un exclusivo CD con las mejores BANDAS SONORAS DE NINTENDO 64.

Sólo tienes que seguir estos pasos que citamos a continuación...



¡Sí, como lo oyes!
Al comprar un
cartucho de
«Terranigma»,
el mejor RPG en
castellano para
Super Nintendo,
encontrarás esta
TARJETA

ADO UN REGALO QUE TE VA A DAR MUCHA MARCHA

GRATIS



Envíala al Club Nintendo y recibirás en casa el estupendo

LIBRO DE PISTAS

¡No esperes más!
¡Ponte en marcha porque va a ser sonado!

Y si junto a la tarjeta, mandas el cupón que aparece en esta página, te enviaremos un exclusivo

COMPACT DISC

con las mejores
BANDAS SONORAS DE NINTENDO 64



LIBRO PISTAS + CD N64 = GRATIS

¡¡No hay que pagar ni un duro!!

BASES DE LA PROMOCION

Promoción válida desde ABRIL DE 1997 hasta el 31 DE ENERO 1998.
NO se aceptarán FOTOCOPIAS de la tarjeta o del cupón de la revista NINTENDO ACCIÓN.
El cupón de la revista NINTENDO ACCIÓN sin la tarjeta NO da derecho a ningún REGALO.
Los datos de los participantes serán utilizados por

NINTENDO ESPAÑA para futuros mailings, si quieres cancelar o ratificar tus datos, sólo tienes que comunicárnoslo mediante carta certificada a:

NINTENDO ESPAÑA
Pº DE LA CASTELLANA, 39
MADRID 28046.

Nintendo
Nintendo España, S.A.

CUPÓN TERRANIGMA
Nintendo Acción
MAYO 97

Nintendo 64

TUROK

DINOSAUR HUNTER

Aquí están las llaves, matarile...

Lo que vas a leer a continuación es un documento exclusivo. Ni más ni menos que la localización exacta (y las claves para hacerte con ellas) de todas las llaves y piezas del

CHRONOSCEPTOR, en el mismo orden en que aparecen en tu inventario. Ahora nos ocupamos de los tres primeros niveles y también publicamos unos cuantos trucos. Habrá más en el próximo número.

David García

NIVEL 1

Primera llave del nivel 2

Ve todo recto desde el lugar donde empiezas a jugar y encontrarás esta primera llave. Es la más sencilla de todas. Da ánimos.



Segunda llave del nivel 2

Si sigues el camino que hay a la izquierda de la primera llave, verás una enredadera que cubre la pared de tu izquierda (el mapa muestra la localización). Escala por las ramas y conseguirás la segunda llave.



Tercera llave del nivel 2

Vuelve al punto donde encontraste la primera llave. Y, desde allí, coge la segunda desviación a la derecha. Si lo haces como te indicamos, llegarás a una isla en la que hay dos soldados y la tercera de las llaves.



Primera llave del nivel 3

Esta llave se encuentra al sur del teletransportador que te conduce directamente al inexplorable laberinto de obeliscos verdes.



Segunda llave del nivel 3 y pieza del Chronosceptor

En el interior del laberinto (el de obeliscos verdes que decíamos antes), encontrarás la segunda llave de este nivel y también la primera pieza del Chronosceptor. Basta con explorar con un poco de atención para hacerse con este fabuloso tesoro.



Tercera llave del nivel 3

Después de caer en el pozo seco, llegarás al punto en el que descubriste la primera llave de este nivel. Si ahora vas a la derecha antes de llegar al teletransportador, conseguirás la tercera y última llave de este nivel.



NIVEL 2

Primera llave del nivel 4

Hay una cueva oculta en el interior de una charca, que se encuentra a la izquierda del primer pueblecito que encuentras. Es una caverna en la que perderse resulta de lo más sencillo, pero si lo único que haces es ir a la izquierda y luego subir, te topará con otra cueva que conduce directamente a la primera llave de este nivel. Así de simple.



Segunda llave del nivel 4

Encontrarás esta llave en una de las caras de un profundo acantilado. Para hacerte con ella, debes dirigirte primero a la izquierda para luego dejarte caer por la parte derecha, cerca de un árbol muy alto que sobresale por el otro lado del acantilado. Llegarás a una misteriosa cueva en la que tendrás que penetrar para coger esta llave. Al principio da un poco de miedo, pero no pasa nada.



Primera llave del nivel 5

Toma el camino que hay a la derecha del teletransportador de salida de nivel y encontrarás la primera llave del nivel 5.



Segunda pieza del Chronosceptor

Ve a la izquierda cuando pases el templo en el que tres soldados se lanzan desde el cielo (hay además dos estatuas con antorchas en sus manos). Encontrarás una pared que es posible escalar. Sigue el único camino hasta que llegues a un acantilado. ¿Todo bien? Vale, ahora echa un ojo al mapa para localizar las dos plataformas sobre las que puedes saltar. La pieza está exactamente en la segunda plataforma.



NIVEL 3

Tercera llave del nivel 4

Coge el teletransportador que hay dentro del templo. Debes utilizar el que está al final de la segunda hilera de casas. Salta sobre la plataforma que hay en la parte oeste y continúa el camino hasta encontrar la llave.



Tercera llave del nivel 5

Muy fácil de conseguir. Sin más dilación, golpea al enemigo final de este nivel y recibirás la tercera llave como recompensa. Es que es algo masoquista el colega.



Segunda llave del nivel 5

Está al final de un corredor, donde llegas por una escalera que antes has activado con un interruptor que verás en la plataforma más alta a la izquierda. Para activarlo, sube y luego ve a la derecha.



Tercera pieza del Chronosceptor

Escala la pared de enredaderas que hay en la esquina noroeste del mapa y llegarás a una zona en la que, además de morar el jefe del templo, se encuentra la pieza que buscas.

Y bien, hasta aquí la primera entrega de la guía Turok. En el próximo número habrá más llaves. Ahora, te dejamos con los trucos.

PRIMEROS TRUCOS

Después de introducir cualquiera de estos passwords que te damos en primicia, aparecerá una opción llamada "Cheat Menu". Selecciónala y luego activa o desactiva los "cheats" que quieras (ON/OFF).

Pen and Ink Mode

MODO BLANCO Y NEGRO: DLKTDR



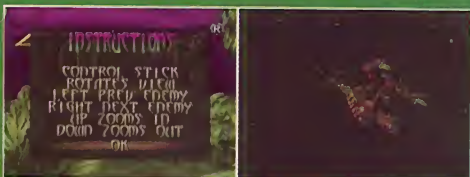
Disco Mode

FIEBRE DEL SÁBADO NOCHE: SNFFRR



Gallery Code

ROTACIONES Y VISTAS: THBST



Credits

LOS AUTORES: FDTHMGS



Spirit Mode

INMUNIDAD Y ENEMIGOS LENTOS: THSSLKSL



All Weapons

TODAS LAS ARMAS: CMGTSMGGTS



Super Nintendo

TERRANIGMA



Así resucité el planeta Tierra

Mi nombre es Ark y si algún día alguien lee esto, sabrá que vive gracias a mí. Sí, ya sé que suena fuerte, pero todas las epopeyas suenan (y saben) igual. Yo me las apañé para resucitar el mundo, yo hice renacer a las plantas, a los árboles y hasta a los seres humanos. Esto que vais a leer es la historia de cómo conseguí semejante proeza, con pelos y señales, y en el tono ameno y simpático que me caracteriza. Si queréis acompañarme en esta aventura...

Por David "Ark" García



Capítulo 1. El punto de partida

Crysta era una pequeña aldea enclavada en alguna parte del planeta, cuyos habitantes vivían ajenos a lo que sucedía en el exterior. Yo era muy joven por aquella época, y mis primeros pasos se encaminaron a reconocer la zona, entrando y saliendo de las distintas viviendas.

Pronto llegué a una habitación con cuatro chavales y una puerta en cuyo interior se encontraba el Sabio de la aldea. Hablé con él y me reprimió por mis trastadas del día anterior con las chicas de la aldea. Debía disculparme, y así lo hice (1). Al regresar para contarle a Sabio mi buena acción, me encontré a los cuatro tipos intentando abrir una puerta que había permanecido cerrada durante años. Decidí ayudarles, así que cogí un par de jarrones de los alrededores y los lancé contra la puerta (2). Se abrió. Tras descender unas cuantas escaleras encontré un cofre del que salió un pequeño ser llamado Yami. Yami pasó a formar parte de mi mismo, de tal manera que cuando pulsaba el botón **SELECT** accedía a un panel de armas, armaduras y objetos y también estaba informado de mi estatus de energía, magia, etc (3). A partir de ese momento, Yami se convirtió en mi mejor aliado.



Para empezar me equipé con la armadura y la lanza que ya tenía por defecto el cofre (es imprescindible seleccionar las cosas para que funcionen). Corrí a contarle a Sabio lo sucedido, pero extrañamente todo el mundo estaba congelado. Sabio me contó lo que ocurría (4) y me eligió como el Salvador del Mundo. Antes de salir de la aldea fui a su habitación y cogí los dos cofres. Me serían muy útiles después.

Las palabras de Sabio se referían a unas torres que había allí cerca (5). Eran el primer objetivo para empezar la resurrección de la humanidad. Las torres debían recorrerse en orden. Así que, sin más dilación me dirigí a la primera. A medida que iba derrotando a los enemigos de los primeros pisos se abrían las puertas, pero en el tercer piso no ocurrió así. Afortunadamente encontré una ventana en la parte



inferior izquierda por la que pude escalar a los pisos más altos (6). En el quinto, me encontré con un tético guardián que me hizo pelear contra cuatro bichos a los que llamaba Jubbas (7). Los derroté, sin más, y Eurasia renació.

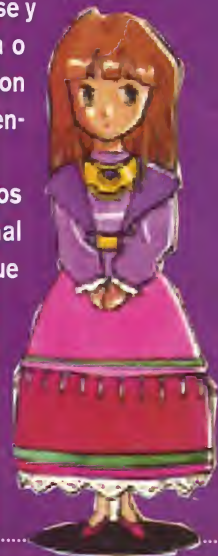
La segunda torre escondía un singular secreto. Había multitud de estatuas pero me fijé en que dos de ellas tenían una gema rosa en su frente. Ambas estatuas podían ser empujadas (8), dejando al descubierto un par de puertas secretas. Éstas conducían hasta sendos interruptores que, tras ser presionados, volvían a abrir camino (9).

Repetí estos pasos piso por piso y no hubo mayores problemas: si había gema rosa, empujaba (si no funcionaba, probaba a empujar en otra dirección), y si había interruptor, lo pulsaba. Así llegué hasta el último piso. Veía al guardián, pero no veía camino por ninguna parte para llegar hasta él. Más abajo, no obstante, había una isleta con un interruptor. Cogí un jarrón y lo lancé contra él (10). Entonces se abrió un camino por el que acceder al guardián. Y así fue, tan simplemente, como renació Sudamérica.

La tercera torre me exigió más habilidad. Tenía que ir avanzando por las baldosas sin caerme al vacío. El mayor problema lo encontré en el segundo piso. Había unas baldosas moviéndose y un interruptor. Descubrí que el interruptor activaba o desactivaba las baldosas, así que fue suficiente con colocarlas en el lugar adecuado y en orden descendente para atravesar el camino (11).

En los pisos cuarto y quinto se desencadenaron dos combates peligrosos y duros (12), que al final merecieron la pena, por que África renació.

Una de las torres que me costó más trabajo fue la cuarta. Empecé con una lucha fácil y luego me





12



13



14



15

▶ dejé caer por los agujeros hasta que llegué a una sala con cuatro vacíos. De nuevo me dejé caer por el que estaba colocado en la parte inferior derecha (13) y comencé a subir por las escaleras hasta que me dí de bruces con el hilo de diamante (14). Poco después, y tras unas serie de equilibrios y un duro combate contra una hilera de Jubbas (15), Norteamérica renació.

Antes de ir a la última torre regresé a Crysta. Allí me dirigí al telar y le entregué el hilo de diamante a Naomi. Con su enorme generosidad y sus increíbles dotes de tejedora, Naomi me fabricó una maravillosa capa (16) que me protegió de los ataques de los enemigos de la quinta torre. Resucitar Australia resultó de lo más sencillo.

De vuelta a Crysta me encontré en un lugar que no era ninguna de las cinco torres. Después de todo lo hecho, eliminar a esta panda de enemigos no me pareció muy difícil. Unas cuantos ataques de lanza y el uso y abuso de un par de jarrones me bastaron para arrasar. Y fue entonces cuando Polinesia renació (17).



16



17

Ya en Crysta decidí ponerme de nuevo en contacto con Sabio. Éste me informó de la existencia de un agujero que conducía a otro punto del planeta. Tal fue mi siguiente destino, pero antes no tuve más remedio que despedirme de Naomi agradeciéndole todo lo que había hecho por mí. Luego me encaminé al agujero (18).



18

Capítulo 2. Resurrección del mundo

El agujero me condujo a una zona deprimida del planeta. Tras centrarme, me dirigí a Siemviva y pasé por debajo del árbol a un lugar llamado Caverna. Allí vi una especie de tomates grises y algunos contenían tesoros en su interior (19). Poco a poco fui consiguiendo valiosos objetos. Pero mi mayor descubrimiento fue un



19



20



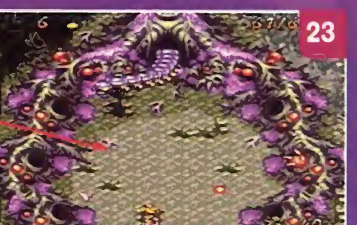
21



22



23



24

espíritu que liberé al eliminar a un enemigo (20). Éste me condujo a lo más profundo de la caverna, un lugar en el que aún había vegetación. De allí saqué unas Hojas Gigantes (21) que me permitieron nadar. Menudo descubrimiento: el agua dejó de ser un obstáculo. Luego, en otra caverna me hice con las Gotas de Ra (22), un potente antídoto contra cualquier emanación de gases. Ahora tenía el objeto que me daba acceso a la cueva que había al principio de la Caverna, una que estaba a la derecha y que no conseguía atravesar a causa de los gases (23). Así que me equipé con las Gotas y me hice el valiente. Dentro, luché contra un fiero enemigo al que pronto le saqué las cosquillas. La cosa era atacar a los pequeños seres que salían de los laterales y no directamente a la criatura central. Eso fue suficiente para hacer renacer a las plantas (24). Un gran árbol de Siemviva me agradeció lo que había hecho por ellos y me entregó el Amuleto Floral.

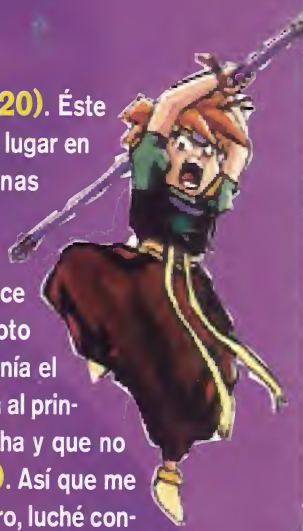
Me dirigí a Guiana y subí por las trepadoras. En la parte más alta me encontré una planta que me animó a ayudar a los pájaros como antes



24



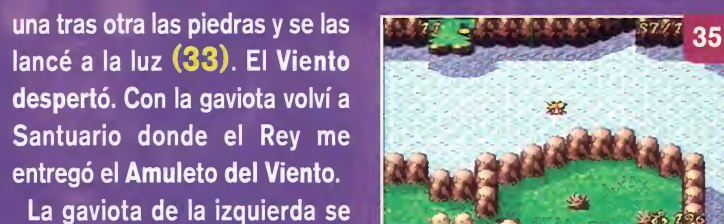
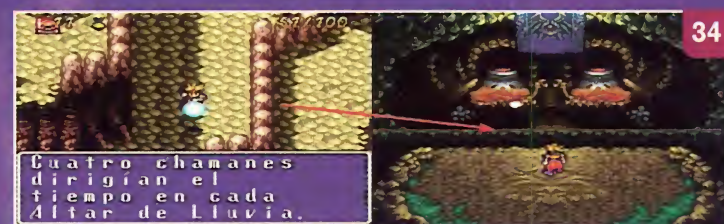
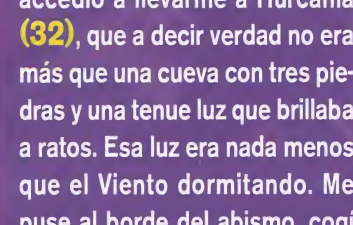
25





había hecho con las plantas. De allí viajé a Grecliff, en Colorado, y me perdí varias veces por las cavernas. En una de ellas volví a hacer un importante descubrimiento: la lanza de piedra (25), un arma capaz de destrozarse las rocas. Gracias a este objeto pude desbloquear una entrada (26) que me tenía ya nervioso. Y de esta manera, tras lanzarme por un par de agujeros, llegué junto a unas plantas que ocultaban unos valiosos garfios (27). Con este genial instrumento podía escalar paredes de un determinado tipo de piedra (28). En lo más alto de una cornisa esperaba un gran pájaro (29). Su derrota provocó que los pájaros renacieran (30).

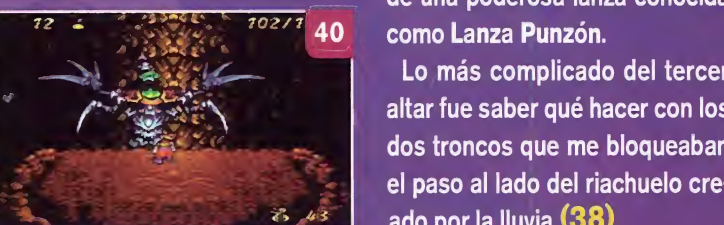
Después aparecí en una zona muy hermosa llamada Santuario. Era un lugar plagado de pájaros y agua. Tras ir saltando de isleta en isleta llegué ante una pared que logré escalar gracias a los garfios. En lo más alto encontré al Rey de las Águilas (31). Estaba contento por todo lo que había hecho, pero los problemas aún no habían acabado. El viento no soplabla y sin él las aves no sabían cuando migrar. La única solución era viajar a Hurcania y despertar al Viento. Algo más abajo del Rey encontré a tres gaviotas. La del centro accedió a llevarme a Hurcania (32), que a decir verdad no era más que una cueva con tres piedras y una tenue luz que brillaba a ratos. Esa luz era nada menos que el Viento dormitando. Me puse al borde del abismo, cogí



una tras otra las piedras y se las lancé a la luz (33). El Viento despertó. Con la gaviota volví a Santuario donde el Rey me entregó el Amuleto del Viento. La gaviota de la izquierda se mostró diligente para llevarme a una zona conocida como Safarium, el paraíso de los animales, en la zona de Savana. De Safarium fui a Zue y comencé una nueva misión. Allí fui eliminando a cuantos animales se ponían a mi paso. Algunos liberaban almas cautivas (34) y me decían que acudiera al altar de la lluvia donde ocurriría algo. Pero se necesitaban cuatro almas para activar cada altar, y en total había cuatro.

El primer altar no me trajo demasiadas complicaciones. Encontré las cuatro almas rápidamente. Sólo me fue interesante saber que si en algún momento se hacía de noche es que allí no había almas útiles. El rito de invocación producido en el altar atrajo la lluvia y se formaron caminos de agua por los que llegar a nuevas zonas (35).

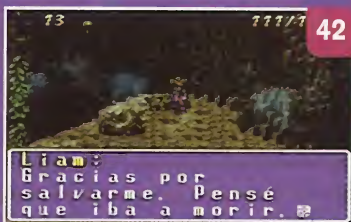
El segundo altar fue la repanocha. Todo parecía que iba bien hasta que dí con una pared que aparentemente caería con un soplido (36). Lo intenté con todas mis lanzas pero ninguna surtió efecto. ¿Dónde estaba el enigma? En un descuido fui empujado por uno de los soplidos de un sapo (37) (uno en forma de bolita azul, no el de la nube tóxica morada) y la pared se derrumbó tras el impacto de mi cuerpo. En esa nueva zona pude encontrar el resto de almas y el tercer altar, además de una poderosa lanza conocida como Lanza Punzón.



Lo más complicado del tercer altar fue saber qué hacer con los dos troncos que me bloqueaban el paso al lado del riachuelo creado por la lluvia (38).



41

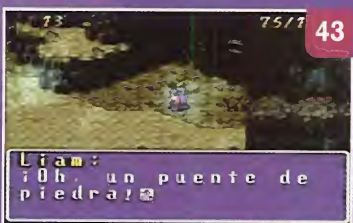


42

Liam:
Gracias por salvarme. Pensé que iba a morir.



44



43

Liam:
¡Oh, un puente de piedra!



45

¿Quieres ir allí? ¡Imposible!



46



47

Pronto descubrí que bastaba con empujar el primero para que flotase en el agua. Subido en él podría hacer lo propio con el que quedaba más a la derecha (39). Se abrió un nuevo camino que me condujo directamente ante el tercer altar.

El cuarto altar no necesitó alma alguna. Acudí directamente a él y me enfrenté al Dios Pagano (40) en todas sus formas. Y así fue como renacieron los mamíferos (41).

De repente aparecí en Safarium. Me metí por la cueva de la parte superior y llegué a Leonera. Allí hablé con los leones jefes que descansaban sobre la hierba. La leona reina me comunicó su preocupación sobre su pequeño hijo, Liam. El leoncito había ido al territorio donde van los futuros reyes para hacerse fuerte y ya debería haber regresado. Algo estaba sucediendo...

El pequeño estaba en una zona de Savana, al sur de Safarium, llamada Cañón. En el interior de este lugar pronto me precipité a las profundidades donde encontré a Liam rodeado por dos pájaros (42). Tras hablar con él, le guí por el buen camino protegiéndole del resto de animales salvajes. Cada vez que se detenía, charlaba con él y solucionábamos los problemas. Uno de ellos fue cómo subir una pared, pero Liam tenía sus propias habilidades. Yo, por mi parte, tuve que empujar una roca y subir a base de garfios. Luego, llegamos ante un puente de piedra (43). La técnica consistió en ir tras él, despacio, paso a paso y sin correr. Y así fue como llegamos ante Fangosa, un enemigo fangoso con el que utilizamos una táctica de equipo. Liam estaba arriba y me tiraba piedras para que yo se las

arrojara a Fangosa a la vez que saltaba (44). Pero el monstruo, mucho más experto que yo, me tendió una trampa en la que caí como un pardillo. Allí dejé sólo a Liam frente a ese terrible enemigo. Aunque lo cierto es que se las apañó tan bien que, además de derrotar al repugnante ser, consiguió sacarme sano y salvo de Cañón y llevarme a Safarium. De allí volví a entrar en Leonera y charlé con la leona reina, que me entregó el colmillo de Leo como agradecimiento por rescatar a su cachorro (si ella supiera lo que realmente pasó...), y además tuve unas palabras con el resto de leones. Al salir de allí vi a un pequeño mono con el que mantuve otra conversación (45). El monito me indicó mi siguiente destino y aunque me lo puso todo muy negro, al llegar allí resulta que los animales se habían puesto de mi parte y me tendieron un puente (46) para pasar a Tíbet.

Desde Tíbet viajé a un territorio helado llamado Eklemata, una población de lobos y yetis, todos muy peligrosos a excepción de uno que tranquilamente toma un baño termal. Cerca de ese Yeti encontré unas cavernas en cuyo interior había una especie de rampas por las que resultaba imposible subir. Lo que hice fue rodear la zona y entrar por la espalda con lo que aparecí en la parte opuesta a la que estaba antes. Así conseguí lanzarme por una de las rampas (47) y derribar una de las paredes.

Llegué a una nueva zona en la que conseguí unas Hojas Heladas (48). Me equipé con ellas y volví a la fuente termal donde estaba el Yeti (49). Usé la hoja y el Yeti quedó curado de sus heridas. Su manera de agradecermelo fue lanzarme al otro lado de un puente roto (50). Al poco tiempo de deambular por esa nueva zona se produjo una avalancha que me dejó inconsciente... Y desperté en la guarida de unas cabras montesas que también estaban sepultadas por la nevada (51). Tras una larga conversación, la cabra se decidió a ayudarme derribando una pared helada con su cornamenta. Cuando logré salir, descubrí que el río por el que antes me lanzó el Yeti estaba ahora helado y era posible avanzar por él. Me bastó con seguir el ca-



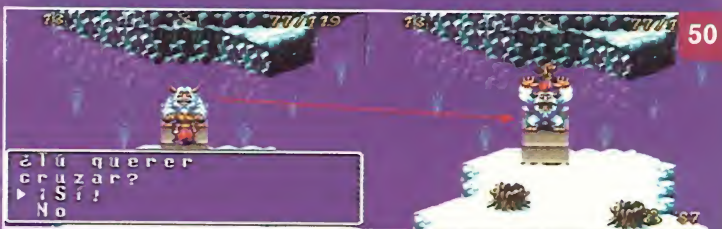
48

Soy una Hierba Helada. Mis hojas pueden curar heridas.



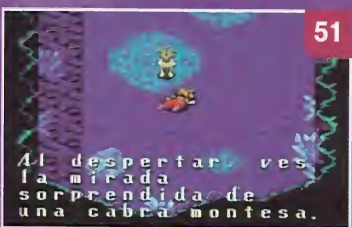
49

¡DAMI lanzo Hoja Helada al chorro caliente!



50

¿U querer cruzar?
▶ Sí!
▶ No



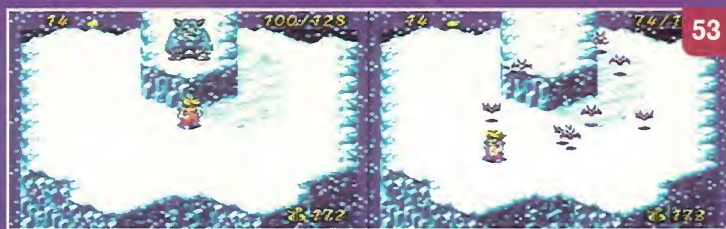
51

Al despertar, ves la mirada sorprendida de una cabra montesa.



52

172



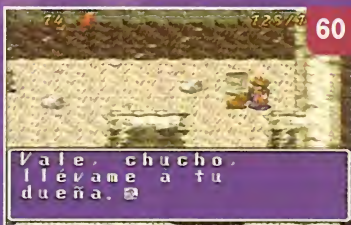
mino y lanzarme por un par de agujeros (52) para llegar a las grandes batallas (53). Nada menos que tres y a cada cual más peligrosa. La primera contra el Yeti, que me arrojaba, el muy condenado,

hielo por todos lados. La segunda contra una especie de cadete, como los del principio de la historia. A este le cogí el truco rápido: debía atacar al boomerang que me lanzaba, para que rebotara e impactaba contra el muy ingenuo. Y la tercera y última fue contra un espíritu que se transformaba en un montón de vampiros. A éste sólo pude atacarle cuando adoptaba forma de espíritu, mientras que a los vampiros me tuve que conformar con esquivarlos. De todas formas, la verdad es que no me pude quejar de los resultados: casi nada, el renacer de la raza humana. (Aún me preguntó si acerté o no...)

Capítulo 3. Resurrección del genio

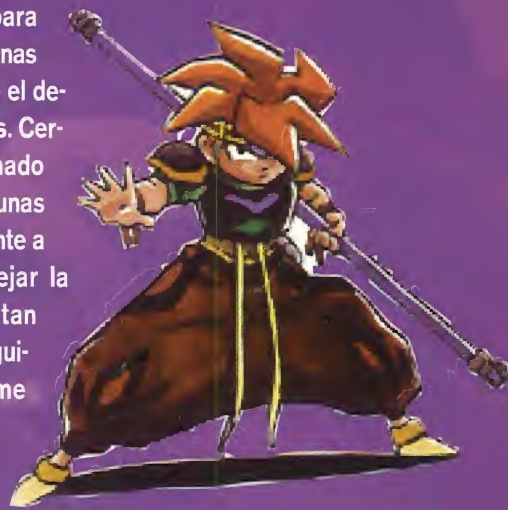
No se cómo pero el caso es que permanecí dormido durante tres años tras mi hazaña anterior. Cuando desperté, estaba en Lhasa. ¿Y qué hago yo aquí, Díos mío? Bien, lo primero hablar con Lord Kumari, el señor de la zona, para conseguir el amuleto de hueso. Luego decidí dar una vuelta por los alrededores donde tuve la oportunidad de hablar con un señor llamado Ma-Yo. Este personaje me invitó a volver a hablar con él en los aposentos de Lord Kumari (54). Allí fue donde supe mi próxima misión: ir en busca de Mei-Lin, la nieta de Ma-yo.

Rápidamente me puse manos a la obra. Atravesé el Yang-Tse y Sáhara y llegué a un punto del desierto del Gobi, donde fugazmente vi y decidí seguir a una muchacha (55). Sus pasos me condujeron a una ciudad llamada Luran, aparentemente muy tranquila. Y digo aparentemente porque tras pasar una noche en el hotel de la ciudad todo cambió radicalmente. Se había transformado en una ciudad fantasma (56) plagada de zombies. Con mucho cuidado me encaminé a la habitación de Mei-Lin, donde conseguí un manto rojo (57) que olía a Mei. Pensé que si tuviera un perro podría seguir la pista, y recordé que la joven tenía uno por algún sitio. Debería buscarlo, pero los fantasmas me tenían muy preocupado por su facilidad para atraparme. Afortunadamente, el problema se acabó cuando llegué a una habitación secreta que perteneció a un escritor. Muy cerca de ella, y dejándome caer por un agujero, encontré un sello sagrado (58) que, una vez seleccionado, espantaba a los fantasmas. Además, allí había una cama en la que recuperar fuerzas.



Ya tenía de todo, excepto el perro y parecía que estaba bien escondido. Sólo quedaba un camino por recorrer. Fui a la plaza, y de allí a la izquierda para llegar al lado oeste. Fugazmente vi a dos zombies pasar por una puerta trasera (59) y decidí seguirlos. Llegué hasta el cementerio y allí encontré a Turbo, el perro de Mei-Lin (60). Seleccioné la tela roja y siguió el rastro para encontrar a su ama. Luego tuve un pequeño encuentro con los fantasmas y finalmente salí al exterior donde vi a Ma-Yo.

Yo debía continuar mi camino y para ello tenía que atravesar el desierto perdido. Ma-Yo me dijo que consultara con unos nómadas de la zona, que ellos me indicarían las direcciones correctas para salir vivo de las calurosas arenas (61). Y así lo hice. Atravesé el desierto y llegué a los Balcanes. Cerca había un pueblecito llamado Loira, idóneo para tomarme unas vacaciones. Olía en el ambiente a boda. Y qué mejor que dejar la historia en este momento tan dulce. El mes que viene seguiremos contando cómo me las apañé para resucitar a... bueno, ya casi ni me acuerdo. Fueron tantos y tantos.



Te contamos paso a paso cómo sobrevivir a todos los niveles del juego (y 2)

Super Nintendo

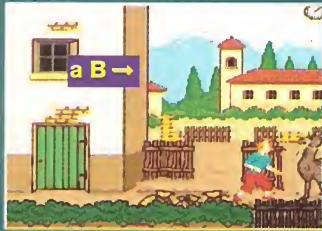
Tintín

El Templo del Sol

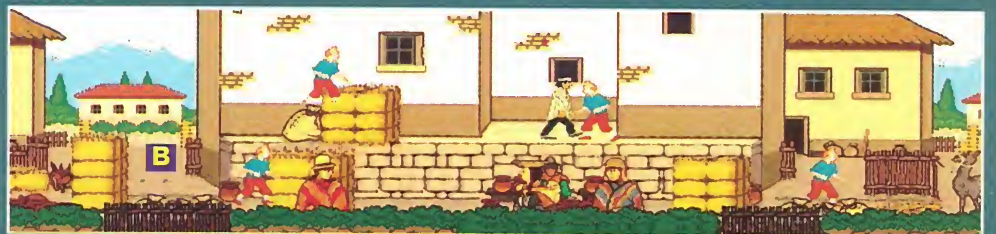
Fase 9: El pueblo infernal

Ya estamos aquí de nuevo para apurar las últimas lecciones magistrales sobre este difícil Tintín. Sólo nos queda la parte final, así que, al tajo.

Por David García



Tras la pista de Tornasol, Tintín llega a un pueblo. Su objetivo es localizar al profesor, pero antes debe encontrar el camino correcto, y el tiempo juega en su contra.



Un consejo para salir airoso del laberinto es pasar de todo y dirigirte directamente a la puerta B (señalada en el mapa). Pero por si prefieres entretenerte, aquí tienes todas las claves de este complicado nivel.

¡¡Fardo va!!



Coge el fardo de paja y lánzalo a ras del indio para recuperarlo luego. Utilízalo después para poder encaramarte a la plataforma de la derecha.

Vuelve a cogerlo El último altercado



No olvides el fardo antes de lanzarte, o tendrás que volver al principio.

¿Un despiste?

3 Si has caído aquí, vete hasta el camino del fondo de la pantalla y, cuando llegues al otro extremo del pueblo, dirígete hacia C.

Este gordo borrachín intentará darte una lección. Para librarte de él, debes esquivar su puñetazo en el último momento de forma que se pegue contra la pared. Repite esta operación cuatro veces. Si ya te lo has quitado de encima, dirígete hacia la derecha y podrás dar por terminada esta fase.

Fase 10: La escalada



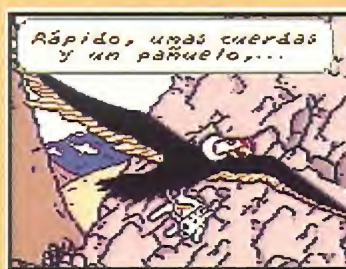
Escenario: Montaña rocosa con pequeñas plataformas.

Movimientos: Correr, saltar, empujar rocas, hacerlas rodar y escalar.

Obstáculos: Piedras afiladas, peruanos y cactus.

Acciones: Desde el punto de salida hay que avanzar hacia la derecha intentando ser alcanzado por el menor número de peligros. Al llegar ante el primer guardia habrá que dejarle bloqueado en la zona izquierda tirando la piedra en el momento oportuno **1**. Recuerda que al menor contacto con uno de los peruanos perderás una vida y tendrás que volver al punto de partida **2**. Tras salir victorioso del primer encuentro, continúa hacia la derecha hasta llegar a un nuevo guardia con el que tendrás que repetir la operación anterior paso por paso. El tercer vigilante no puede ser bloqueado, por lo que deberás ser más rápido que él. Lo bueno es que justo detrás de este "obstáculo" está el final de este nivel.

Fase 11: El Cóndor



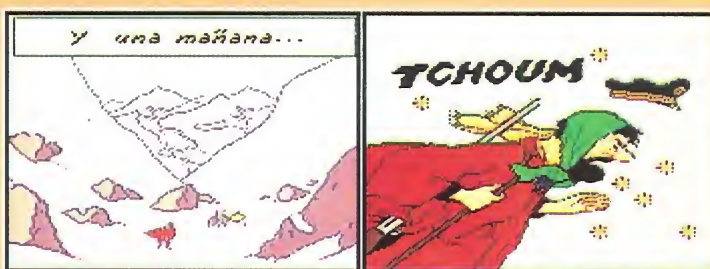
Escenario: Acantilado rodeado de ramas.

Movimientos: Balanceo y soltarse del cóndor.

Obstáculos: Ramas y cornisas.

Acciones: Descender, evitando ser golpeado por las ramas. Tendrás que pulsar varias veces la dirección contraria a la del peligro que se avecina para lograr esquivarlo.

Fase 12: La avalancha



Escenario: Montaña nevada.

Movimientos: Saltar.

Obstáculos: Rocas, bolas de nieve y agua helada.

Acciones: Es simple de explicar, pero nos muy difícil de llevar a cabo. A ver, hay que esquivar todos los obstáculos que se suceden uno tras otro a espaldas de Tintín. Y el que tenga ojos, que lea.

Fase 13: La selva



Escenario: Selva pantanosa con arenas movedizas.

Movimientos: Coger ramas, arrojar objetos, escalar árboles, gatear.

Obstáculos: Arenas movedizas, oso, animal nativo y serpiente final.

Acciones: Ayudar al guía a cruzar la selva.

1. Coge la rama de la derecha y suéltala entre las dos rotas **1**.
2. Empuja el tronco del árbol hacia la izquierda **2**.
3. Balancea la rama para que pase el guía y repite la operación para que llegue al otro lado **3**.
4. Haz que el animal rompa la rama **4**. Sube al árbol y tira la rama
5. Empuja el tronco del árbol hacia la izquierda **5**
6. Sitúate detrás del oso hormiguero y condúcele a las hormigas **6**. Salta y rompe la rama.
7. Salta y rompe la rama. Ve a la derecha y haz que el animal rompa la rama del árbol. Colócala entre los dos árboles rotos, cruza y vuelve a recogerla. Ve donde está el guía y pon la rama entre las dos piedras **7**.
8. Cuando el guía cruce el peligro, coge la rama y ve a la derecha para ponerla entre las dos ramas (donde antes) **8**.
9. La serpiente. Lánzala piedras. Para pasar de un lado a otro, gatea bajo la cabeza del bicho **9**. Termina hablando con el guía.

Fase 14: La canoa



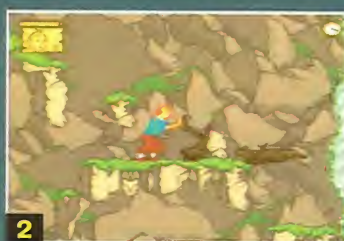
Escenario: Río caudaloso con piedras y cocodrilos.

Movimientos: Utilizar el remo arriba y abajo, acelerar cuando convenga, atacar a los cocodrilos.

Obstáculos: Rocas, troncos y cocodrilos.

Acciones: Avanzar río abajo esquivando las piedras, troncos y cocodrilos. A estos últimos también les puedes atacar con los remos, pero ojo con quedarse parado porque el scroll avanza imparible.

Fase 15: La cascada



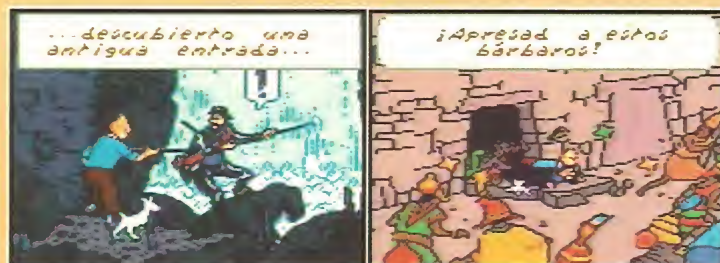
Escenario: Catarata con plataformas y pequeños senderos.

Movimientos: Saltar, correr, escalar, nadar, bucear.

Obstáculos: Piedras afiladas, vacíos y zonas resbaladizas.

Acciones: Sube y ve hacia la derecha. Tras pasar unas piedras, hallas una cuerda en un saliente en la catarata **1**. Vuelve y sube. Acerca la rama para facilitar el salto **2** y ata la cuerda al árbol. Es la entrada al Templo **3**.

Fase 16: La entrada al Templo del Sol

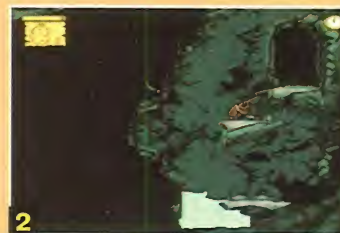


Escenario: Cueva oscura con un montón de entradas que conducen a diferentes puntos. Estructura laberíntica.

Movimientos: Saltar, correr, gatear, escalar, cambiar de plano, empujar rocas, desbloquear puertas, nadar, bucear.

Obstáculos: Piedras afiladas, vacíos, estalactitas, rocas.

Acciones: Introdúctete por la primera puerta una vez que la hayas desbloqueado **1**. Luego, avanzando hacia la derecha con cuidado de los pinchos, llegarás a la segunda zona de agua y tendrás que bucear **2**. Desde allí, métete por la puerta. Sigue el camino hasta llegar a un lugar por el que caerás a una zona oscura. En cuanto veas la vida extra tendrás que escalar **3**, para luego entrar por la puerta. Después hay que subir por las plataformas para acceder a la puerta superior **4**. Lo único que queda es ir por el plano inferior **5** y empujar la puerta **6**.



Fase 18: ¿El sacrificio?



Fase 17: El periódico



Escenario: Celda donde Tintin y Milú permanecen prisioneros. Al cabo de unos instantes se transforma en un puzzle con objetivo recomponer una hoja de periódico.

Movimientos: Colocar (encajar) piezas del periódico.

Obstáculos: El tiempo.

Acciones: Durante unos segundos aparece nítidamente la forma original del periódico. Es el momento de aprovechar para tratar de colocar las piezas que forman los bordes. Luego nos ocupamos del interior. Para eso nos basta con recoger una pieza de la parte baja de la pantalla y soltarla en el lugar apropiado.



Escenario: Exteriores del Templo del Sol.

Movimientos: Saltar, correr.

Obstáculos: Piedras afiladas, seguidores de la secta con lanzas, rocas.

Acciones: Evita todos los peligros procurando saltar antes de que te alcancen. Es el final, amigo, así que entrega todo lo que lleves dentro. Además, la secuencia de victoria merece la pena.

DIXIE KONGS

DOUBLE TROUBLE

Últimos consejos antes de enfrentarse al final del juego

Entramos en Kaos Kore, lo que significa que el rescate de Donkey está muy cerca. Este penúltimo capítulo de la guía deja a nuestros dos héroes al borde del éxito final.

¡Más pájaros plátano!



Bien, pues nos habíamos dejado algunos de estos bichos por el camino... El primero, dentro de Lake Orangatanga, en una cueva llamada Smuggler's Cove (1), a la que llegas nadando por debajo del puente. En el escenario principal, al Norte de Bazaar's General Store y Kong Cave, hay una cascada que atraviesas con el Turbo-Ski para alcanzar la playa donde está Undercover Cove (2). Allí está el segundo. Y por último, en K3 existe un lugar llamado Glacial Grotto (3), al que accedes por un camino a la izquierda del campamento de Blizzard. El tercero.



BARRIL ANTIABEJORROS

Avanza hacia la derecha desde el inicio del nivel y te encontrarás con este panorama: dos abejorros y un barril. Utilízalo para cargarte al abejorro verde (presiona 'Y' para cogerlo y suelta cuando quieras lanzarlo), luego esquiva al rojo y cuélate por el hueco hacia abajo. El primer barril está servido.



Razor Ridge

Nivel 1: Buzzer Barrage



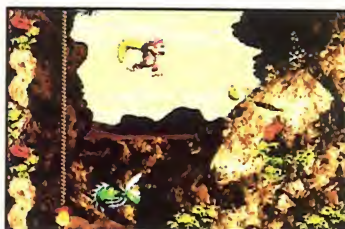
ATAQUE AÉREO

Poco después de salvar el avance te encuentras con Koin, pero sin un mísero barril con que atacarle. Tienes que jugártela subiendo entre los dos Kopter de la izquierda, coger el barril metálico y liquidar con él a los dos abejorros que te impiden bajar por la derecha. Ahora vuelve a coger el barril y lánzase a Koin cuando estés encima y un poco a su izquierda. Arriesgado pero muy eficaz.

A SALTOS SOBRE EL CASCO

El segundo barril de bonus está justo antes de la bandera que señala el final del nivel. Sólo tienes que subir por el pasillo de la izquierda rebotando sobre el casco del Kopter que vuela por allí.

Nivel 2: Kong Fused Cliffs



SALTA TRAS CAMBIAR DE CUERDA

Pon en juego toda tu habilidad para saltar a la plataforma de la derecha poco después del primer cambio de liana (unos plátanos señalan el camino). Subiendo por allí llegas al barril de bonus, pero ojo con resbalar.



LA CUEVA DEL TESORO

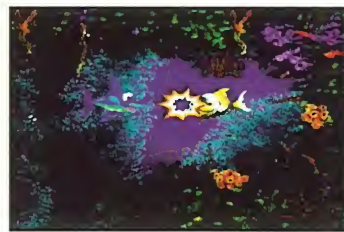
Koin te espera escondido dentro de la cueva que hay llegando arriba del todo. Apura la cuerda hasta el final y salta encima para coger el barril metálico. Lánzalo después hacia la izquierda y baja para recoger la moneda DK que brilla en la cueva.



¡SIGUE ESOS PLATANOS!

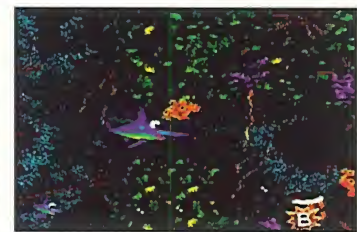
El camino al segundo barril de bonus está marcado por una hilera de plátanos que aparece a tu derecha, un poco más arriba de donde coges la letra 'N'. Haz un salto de fe y llegarás a un barril invisible que te impulsa hasta el de bonus.

Nivel 3: Floodlit Fish



¡HAGASE LA LUZ!

Como verás, alguien ha apagado la luz en este nivel. El truco para no ir a ciegas es que Enguarde pinche a unos peces amarillos que iluminarán el escenario.



DESVÍO A LA DERECHA

Cuando comiences el descenso que hay después de coger la 'O', presta atención a los huecos a un lado y otro del pasillo, en uno a la derecha está el primer barril.



AL FINAL DEL DESCENSO

Para coger el segundo barril de bonus vas a tener que llegar al final de otro descenso que aparece cuando estás a punto de terminar el nivel. Tendrás que ir esquivando parejas de erizos, y sacar de la circulación a la que está abajo del todo, porque es el último obstáculo hasta el barril.

Los negocios de Barter, Benny y Björn



Antes de entrar en Razor Ridge, vete a Barter's Swap Shop y cambia el espejo por una llave inglesa (la respuesta correcta es "Why certainly!"). Ya dentro de la fase conocerás a los hermanos Benny y Björn Bear, que son los encargados del telesilla. El de Benny, que es el más bajo, funciona bien, pero el de Björn está estropeado. Sube hasta allí y ofrécele la llave para que lo arregle (elige la respuesta "It's yours anyway!"). Cuando el telesilla funcione de nuevo podrás ir hasta Clifftop Cache, una cueva en la que te espera otro pájaro plátano.

NO, SIN LA MONEDA

Cuando atraviesas el laberinto oscuro, llegas a una cueva donde un barril propulsor te lanza hasta el metálico. Súbete con él sobre Koin y lánzalo contra la pared derecha.



Nivel 4: Pot Hole Panic



EL CHAPUZÓN DE ELLIE

Después de encontrar a Ellie, el elefante se da un chapuzón que puede resultar de lo más provechoso. Dirígete a la izquierda hasta llegar a la letra 'N', haz que salte y, cuando esté fuera del agua, presiona el botón X para que tus monos entren en el barril de bonus.



ESCALERA HACIA EL BONUS

Haz una escalera de plataformas con la tela de Squitter justo antes de la señal que indica el fin de trayecto para la araña. Cárgate un abejorro y allá arriba encontrarás el segundo barril de bonus.

SUBE ANTES DE TERMINAR

Fijate en el panorama que hay encima de la bandera del final. Koin pensaba que no lo ibas a ver, que estaba bien oculto, pero seguro que sabes llegar hasta él utilizando el salto en equipo. Cuando tengas el barril metálico en tu poder, súbete a su escudo y lánzalo contra la pared de la izquierda.



Nivel 5: Ropey Rumpus

DINAMITA "PA" LOS BONUS

El primer barril de bonus está en el extremo derecho del escenario, lástima que un muro no te deje alcanzarlo. No hay problema: sigue subiendo, coge el barril TNT que hay junto a la letra 'K', cruza el túnel y déjate caer a la izquierda. Ahora sólo tienes que saltar a la derecha desde la plataforma en la que has aterrizado y volar la pared que te impedía el paso.



¡TE PILLÉ KOIN!

Coger la moneda DK en Ropey Rumpus está tirado si sabes dónde se encuentra Koin. Una vez que salves el avance, cuando vayas hacia la izquierda te encontrarás con tres abejorros seguidos. Déjate caer en ese punto, porque Koin está debajo suyo. Sólo tienes que subirte en su escudo y lanzar el barril hacia la izquierda.

EL REGALO DEL PÁJARO

Si consigues llevar a Parry, el pájaro que avanza junto a ti, hasta el final de su trayecto, aparecerá el segundo barril de bonus. Procura conseguir la moneda a la primera.



Kaos Kore

Nivel 1: Konveyor Rope Klash



DEBAJO DE LAS ABEJAS

Este tramo de cinta transportadora con tres abejorros de guardia viene justo después de coger la letra 'K', y guarda el primer barril de bonus debajo suyo. Tendrás que reconocer que te lo habrías pasado de no ser por nosotros.

LA HABILIDAD TIENE PREMIO

Tras coger la letra 'N' viene un tramo en el que saltas de una altura a otra de la cinta transportadora esquivando los abejorros. Si lo superas con éxito, tienes premio: súbete a la siguiente cinta y salta a la izquierda. Entre las hojas del árbol está el segundo barril.



KOIN Y LA CINTA

Cuando te encuentres con Koin, lanza el barril metálico a la derecha y súbete en la cinta transportadora que pasa por encima. ¡Cuidado con el abejorro de la izquierda!

Nivel 2: Creepy Caverns



ESQUIVA ESE BARRIL

Los primeros bonus están a la izquierda de un barril que te manda al lado contrario. Esquívalo (haz Y al borde de la plataforma y B para pasar por debajo) y luego utiliza el salto en equipo para entrar en el barril.



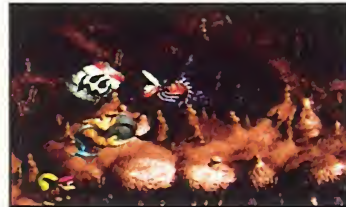
FABRICA TUS ESCALERAS

Justo antes de coger la letra 'N' se ve un hueco por el que puedes subir, pero los barriles intermitentes te envían abajo. Fabrica plataformas con la tela de Squitter, sube, y el segundo barril de bonus es tuyo.



AMIGO SQUITTER

Salva el avance, coge el barril y rómpelo contra el abejorro verde. Así llegarás a la araña Squitter.



UNA CUESTIÓN DE COORDINACIÓN

Coge el barril metálico, salta y lázalo hacia la derecha cuando el barril intermitente desaparezca. En cuanto caigas, saldrás propulsado hacia ese mismo lado. La idea es que saltes encima del escudo de Koin antes de que el barril metálico le golpee.

La flor de su secreto



Tras conquistar Mekanos, las flores vuelven a crecer en el camino que sube hacia arriba desde Bramble's Bungalow. Coge una (botón X) y llévasela a Bramble. El oso te la cambiará por un nuevo pájaro plátano (selecciona "Oh, okay then" para hacer el cambio).



DEMUESTRA QUE ERES EL CAMPEÓN

64

DESCUBRE LOS MEJORES JUEGOS AL MEJOR PRECIO EN



- CNNA • Recorta y rellena los datos de este cupón.
- Ven a visitarnos a tu Centro MAIL y presenta este cupón al realizar la compra de tus juegos favoritos.
- Y si no hay un Centro MAIL en tu ciudad, envíanos este cupón junto con tu pedido a: Centro MAIL • C/ de Hormigueras, 124, ptal 5 - 5ª F • 28031 Madrid. Te lo haremos llegar por correo contrarrebolsado (+300 pta.) o por transporte urgente (+500 pta.).

NOMBRE

APELLIDOS

DOMICILIO

CÓDIGO POSTAL POBLACIÓN

PROVINCIA TELÉFONO (.....) Nº CLIENTE

MODELO DE CONSOLA NINTENDO.64 NUEVO CLIENTE SI/NO

FORMA DE ENVIO
 CORREO
 AGENCIA



○ FIFA 64 10.490 9.990

Caduca el 31/05/97

en clave NINTENDO

ALADDIN SUPER NINTENDO

Seleccionar nivel



Para obtener esta suculenta ventaja debes ir a la pantalla de opciones y presionar los botones L, R, START, SELECT, X, Y, A y B, seguidos de START tan rápido como puedas en el pad del segundo jugador. Luego, también en el menú de opciones, mantén pulsados los botones X, A, L y R en el pad 2 y START en el 1. Aparecerá ante tus ojos un menú oculto donde seleccionar fase. Disfrútalo.

PRINCE OF PERSIA 2 SUPER NINTENDO

Recuperar el trono



Para pasar de fase más rápido que un rayo métete en la pantalla de opciones, y presiona simultáneamente ABAJO, A, X y L. Si los has hecho correctamente, podrás avanzar de nivel simplemente pulsando SELECT en cualquier momento de la partida. Ni que decir tiene que no encontrarás una fórmula más sencilla para solucionar los problemas del príncipe.



KING OF FIGHTERS 95 GAME BOY

Personajes secretos



Iñigo Galán Delgado, de Vitoria, nos envía estos fabulosos trucos para disfrutar a tope de King of Fighters 95. Se trata de hacer que aparezcan unos cuantos luchadores nuevos. Para ello, hay que esperar a que salga la pantalla con el logo de Takara y pulsar SELECT tres veces. Si el truco funciona, oirás el mismo ruido que cuando escoges un luchador, y por si no estás muy seguro mira en la pantalla de options y en la parte inferior verás escrito el mensaje DISPSW-40. La maniobra te permitirá elegir a los dos jefes finales del juego, y como Iñigo es muy majete nos ha mandado también sus magias:



•**Saisyu**
Fireball: Abajo, diagonal abajo-derecha, derecha + B.
Dark Thrust: Derecha, abajo, diagonal abajo-derecha + B.
Fire Tackle: Giro desde derecha a izquierda (por abajo) + B.
Maximun: Como el de su hijo, Kyo Kusanagi.

•**Rugal**
Reppuken: Abajo, diagonal abajo-derecha, derecha + B.

Genocide Cutter: Izquierda, abajo, diagonal abajo-izquierda + A.

Super bola: Derecha y giro completo desde izquierda a derecha + B.

Dark Barrier: Abajo, diagonal abajo-derecha, derecha + A.

God Press: Giro desde derecha a izquierda (por abajo) + B.

Maximun: Giro desde derecha a izquierda (por abajo) y, seguidamente, desde izquierda a derecha (también por abajo).

Pero esto no es todo, por que resulta que si en la misma pantalla de Takara pulsas 20 veces la tecla SELECT podrás elegir a Anakoruru, que viene acompañado por su halcón. Y como antes, gentilmente, Iñigo vuelve a ponernos al día de sus correspondientes magias:



Anakoruru

Amube Yatono: Giro desde derecha hacia izquierda + B.

Amonube Mutube: Abajo, diagonal abajo-izquierda, izquierda + B.

Lela Mutsume: Abajo, diagonal abajo-derecha, derecha + B.

Kamu Ryuse: Izquierda, abajo, diagonal abajo-izquierda + B.

Mahoma Flight: Abajo, diagonal abajo-izquierda, izquierda + A.

Kamu Mutsube: Mahoma Flight + B.

Yatodu Bokku: Mahoma Flight + abajo + B.

KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE SUPER NINTENDO

Password para vidas infinitas

Si en la opción de password introduces la palabra "JOSHUA" empezarás a jugar con vidas infinitas y todas las puertas abiertas. Asegúrate de que tanto al principio como al final del nombre pones un

espacio. El password, además, te permitirá disponer de 10 tartas que podrás utilizar en cualquier momento de la partida presionando simultáneamente los botones L y R.

PILOTWINGS 64 NINTENDO 64

Buenas estrategias para la clase P utilizando el planeador (Hang Glider)

A continuación vamos a proporcionarte todas las pistas necesarias para conseguir tus alitas en la clase más complicada de Pilotwings, la clase P. Este mes nos hemos ocupado del planeador (Hang Glider). Y hemos hecho

todo lo que está en nuestra mano para que superes todos los obstáculos sin problemas. En el número que viene haremos lo propio con el Jet Pac y luego con el cohete. Así que no te despistes si quieres salir vivo de Pilotwings...



Fase 1: Thermal Flyer

Sólo tienes cuatro minutos para ascender a la corriente termal más elevada de Little States Island. El truco está en localizar las corrientes que te permitirán subir como si utilizaras una escalera. Veamos. Los pilotos elegidos son Kiwi o Lark, los más asequibles. En esta mapa hemos señalado la localización de las corrientes, y en el cuadro de al lado, la altura que alcanza cada una. Sigue el orden y no tendrás problema en superar la prueba.

A	25m	M	350m
B	150m	I	25m
C	210m	J	430m
D	150m	K	550m
E	170m		
F	450m		
G	250m	1	Aterrizo aquí.

Fase 2: Rising Creek

En lugar de planear por el cañón, es mejor que te olvides de los anillos A, B y C y que en su lugar vires a la derecha para pasar por D en primer lugar. Ahorrarás tiempo y conseguirás más puntos. Para superar la prueba sólo necesitas ocho de los quince anillos. Aquí tienes la localización y la altura de todos.

A	190m	J	65m
B	110m	K	135m
C	80m	L	100m
D	225m	M	25m
E	210m	N	210m
F	150m	O	75m
G	70m		
H	105m		
I	120m	1	Aterrizo aquí.



Fase 3: Shutter Bug 3

Las tres fotografías constituyen el 60% de tu puntuación. Antes, estudia las fotos de ejemplo, y después usa los botones C para cambiar la vista de manera que el objetivo siempre quede centrado en la instantánea. Toma dos fotos de cada punto clave e intenta no golpear a Missi. Estos son los objetivos:

- Missi el monstruo A
- Tripulantes del barco B
- Lanzadera espacial C
- Aterrizo aquí 1

LOST VIKINGS 2 SUPER NINTENDO

Todas las claves

¿Atascado en un nivel de este "sencillo" Lost Vikings 2? No nos lo creemos. Bueno, por si no nos estás engañando, aquí van las claves que te permitirán jugar en el nivel que quieras.

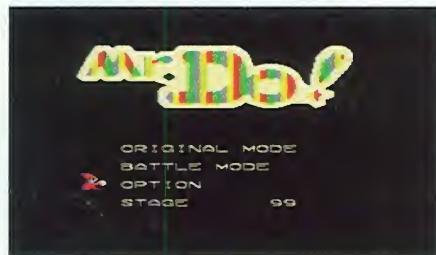
NIVEL 1: STRT	NIVEL 9: BOMB	NIVEL 17: YOVR	NIVEL 25: HOM3
NIVEL 2: ST3W	NIVEL 10: WZRD	NIVEL 18: OV4L	NIVEL 26: SHCK
NIVEL 3: K3Y3	NIVEL 11: BLKS	NIVEL 19: TIN3	NIVEL 27: TNNL
NIVEL 4: TRSH	NIVEL 12: TLPT	NIVEL 20: D4RK	NIVEL 28: H3LL
NIVEL 5: SW1M	NIVEL 13: GYSR	NIVEL 21: H4RD	NIVEL 29: 4RGH
NIVEL 6: TWO	NIVEL 14: B3SV	NIVEL 22: HRDR	NIVEL 30: B4DD
NIVEL 7: T1M3	NIVEL 15: R3TO	NIVEL 23: LOST	NIVEL 31: D4DY
NIVEL 8: K4RN	NIVEL 16: DRNK	NIVEL 24: OBOY	

MR. DO! SUPER NINTENDO

UNIVERSAL.

99 "Does"

Nada más aparecer el logo de Universal, al principio del juego, presiona **IZQUIERDA** 8 veces muy rápidamente. Cuando comience la aventura tendrás a tu disposición 99 vidas del ala.

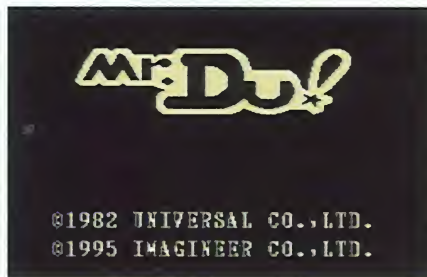


Seleccionar nivel

En el logo de Universal, justo donde el truco que tienes a la izquierda, pulsa **ABAJO** 8 veces. Cuando aparezca el menú principal encontrarás una nueva opción llamada **Stage-Select**. Bien, sitúate sobre ese nuevo "modo" y presiona **IZQUIERDA** o **DERECHA** para elegir el nivel en el que quieras empezar a jugar. Nada más sencillo.

De Do! a Du!

Si, ya sabemos que esto no es un truco, truco, que es más bien una tontería española. Pero mola, y como mola, pues os vamos a decir cómo se hace. Una vez más, cuando aparezca el logo de Universal, presiona **ARRIBA** 8 veces. ¿El nombre?, ¿cómo se llamaba este juego?



GEORGE FOREMAN'S KO BOXING SUPER NINTENDO

Passwords de las 12 cuerdas

Aquí tienes las claves de todos los combates a los que tendrá que enfrentarse el bueno de George. Colócate los guantes, haz un poco de cuerda y dales caña (ahora es más fácil, claro).



- PELEA 1: 2413-41-14-2133
- PELEA 2: 4231-14-41-1233
- PELEA 3: 1324-14-41-3321
- PELEA 4: 2324-34-14-1323
- PELEA 5: 3243-43-41-1323
- PELEA 6: 4323-34-14-3132
- PELEA 7: 2312-43-41-1233
- PELEA 8: 1441-21-13-4142
- PELEA 9: 4114-11-23-1424
- PELEA 10: 2233-44-21-1224
- PELEA 11: 1112-44-13-1343
- PELEA 12: 2121-31-42-3241
- PELEA 13: 4334-14-34-4432
- PELEA 14: 3443-41-43-2443
- PELEA 15: 1314-24-41-4212



WAVE RACE 64 NINTENDO 64

Crías de delfín...

Ya te habrás percatado de que durante el entrenamiento (Warm Up, previo al Championship) en Dolphin Park, hay un delfín que no se separa de nosotros. A papá delfín le gusta exhibirse, aunque tenga que dejar a sus crías en el arrecife. Claro que hay una forma de que sean las crías las que viajen con nosotros. Sólo debes dar entre 3 y 7 vueltas al circuito. Para saber que vas bien, el delfín saltará por la rampa que hay frente al arco de roca.



...y uno más grande

Si entras en el Warm Up y pulsas **START** para salir, y vuelves a entrar, y repites esto en 20 ocasiones, el delfín exhibicionista nos tiene preparada una sorpresa: ha crecido, como en BIG.

PINOCCHIO SUPER NINTENDO

Cóctel de ayudas

•Para rellenar la energía: Siempre que te encuentres bajo de "power" durante el juego, presiona **START** (hace pausa) y luego pulsa **DERECHA, IZQUIERDA, X, X, ARRIBA** y **ABAJO**. Cuando quites la pausa, verás que tu energía se ha vuelto a situar al máximo.

•Para conseguir 50 vidas: En el menú principal -donde pone aquello de Start/Options- presiona **B, ARRIBA, B, B, L, Y**. Cuando empieces a jugar, sorpresa, tu marcador de vidas marcará "9" pero realmente "querrá decir" 50.

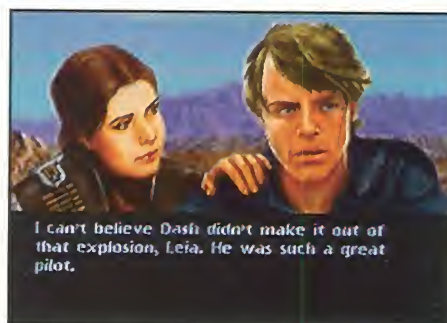
•Para seleccionar el nivel: Vuelve al menú principal y presiona **L, ARRIBA, X, ARRIBA, R**, y **START**. Aparecerá un menú para seleccionar la fase en la que comenzar. Elige el nivel y pulsa **START** para comenzar en ese punto.

SHADOWS OF THE EMPIRE NINTENDO 64

Ver la secuencia final y los créditos



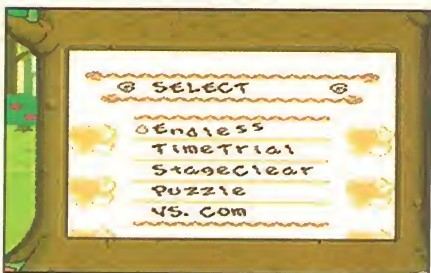
El truquillo que acto seguido vamos a narrar te permitirá ver las escenas finales del juego y los créditos de los programadores según el nivel de dificultad que hayas seleccionado. Debes introducir tu nombre como **_Credits** (donde **_** equivale a un espacio en blanco). Pon mucha atención a la hora de escribir las mayúsculas y las minúsculas (tan sólo la **C** va con mayúsculas). Luego, elige el nivel de dificultad y comienza a jugar en **Battle of Hoth**. Pasada la carátula de inicio verás lo bueno que eres.



TETRIS ATTACK SUPER GAME BOY

Más marcos

El mes pasado publicamos tres marcos "originales" para Tetris Attack, siempre a través del Super Game Boy. Este mes, **Roberto León Puchades** nos ha enviado, desde un pueblo de Valencia, tres posibilidades más. Para hacer que aparezcan debes pulsar las teclas direccionales **ABAJO, ARRIBA O IZQUIERDA** seguidas del botón **A**. Todo, dentro del menú del Super Game Boy.



THE DEATH AND RETURN OF SUPERMAN SUPER NINTENDO

Cheat mode

En la opción "Sound Test" escucha esto en el siguiente orden: **OB, 29, 2C y 05**. Sal y comienza a jugar. Presionando **A+B+X+Y** rellenarás tus marcadores. Si mantienes pulsados **A+B+X+Y** y luego presionas **SELECT**, pasarás de nivel.

KIRBY'S FUN PACK SUPER NINTENDO

Energía para el ayudante

Cuando el "ayudante" de Kirby (ya sabes, primero se come un ítem que, luego, pulsando **A**, se convierte en ayudante) se quede sin energía, primero presiona **A** para convertirle de nuevo en ítem, luego te lo **zampas** y por fin presionas **A dos veces**. Saldrá el tío como nuevo.

UMK3 SUPER NINTENDO

Top Secret. Menús sólo para tus ojos.

•**Kool Stuff Menu:** Presiona **DERECHA, ARRIBA, B, B, A, ABAJO, ARRIBA, B, ABAJO, ARRIBA, B** en la pantalla del título. Oirás la carcajada de Khan si lo has hecho correctamente.

•**Kooler Stuff Menu:** Presiona **ARRIBA, B, A, IZQUIERDA, ABAJO, Y** en la pantalla del título.

•**Scott's Stuff:** Seas quien seas, Scott, menudo menú tienes, puñetero. Presiona **B, A, ABAJO, ABAJO, IZQUIERDA, A, X, B, A, B, Y** donde siempre.

•**Tournament Mode:** Presiona y mantén **L y R**, y luego **Start** para un torneo a dos jugadores.

¿Tienes ya
tus guantes de
Nintendo Acción?



Si quieres conseguirlos, sólo tienes que enviarnos un truco original y que funcione, a la siguiente dirección:

Hobby Press S.A., Nintendo Acción
Enclave Nintendo.

C/Ciruelos, 4. 28700. San Sebastián de los Reyes. Madrid

CENTRO MAIL

Estos son los Centros Mail ¡Ven a conocernos ya!

O haz tu compra por correo llamando al teléfono...



902.17.18.19

ALAVA Vitoria, Gasteiz C/ MANUEL IRADIER, 9 - Tel: 13 78 24	Badalona C/ SOLEAT, 12 - Tel: 464 46 97	GRAN CANARIA Las Palmas C/ PRESIDENTE ALVEAR, 3 - Tel: 23 46 51	Palma de Mallorca C/ PEDRO DEZCALLAR Y NET, 11 LOCAL 9 - Tel: 72 00 71
ALICANTE Alicante C/ PADRE MARIANA, 24 - Tel: 514 39 96	Badalona C.C. MONTIGALA, C/ OLDF PALME - Tel.: 465 66 76	GRANADA Granada C/ MARTINEZ CAMPOS, 11 ESQUINA RECOCIDAS - Tel: 26 69 54	NAVARRA Pamplona C/ PINTOR ASARTA, 7 - Tel: 27 18 06
Elche C/ CRISTOBAL SANZ, 29 - Tel: 546 79 59	Manresa ANGEL GUIMERA, 11 - Tel: 872 10 94	HUESCA Huesca C/ ARGENSOLA, 2 - Tel: 23 04 04	PONTEVEDRA Vigo PLAZA DE LA PRINCESA, 3 - Tel: 220939
ALMERIA Almería Av. DE LA ESTACION, 26 - Tel: 26 06 43	Mataró C/ SAN CRISTOFOR, 13 - Tel: 790 22 78	JAEN Jaén C/ PASAJE MAZA, 7 - Tel: 25 62 10	SALAMANCA Salamanca C/ TORO, 84 - Tel: 26 16 61
ASTURIAS Gijón Av. DE LA CONSTITUCION, 6 - Tel: 534 37 19	Sabadell FILADORS, 240 - Tel: 713 61 16	LA CORUÑA La Coruña C/ DONANTES DE SANGRE, 1 - Tel: 14 31 11	SEGOVIA Segovia C.C. ALMUZARA 2ª Planta Lec 21, C/ REAL - Tel: 43 67 50
BARCELONA Barcelona CARRER DE PAU CLARIS, 97 - Tel: 412 63 10	BURGOS Burgos Av. CASTILLA Y LEON C.C. CAM. DE LA PLATA PL. ALTA, L.7 - Tel: 22 27 17	Madrid Madrid Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1 Tel: 527 82 25	SEVILLA Sevilla C.C. LOS ARCOS - AV. ANDALUCIA - Tel: 467 52 23
Barcelona CARRER DE SANTS, 17 - Tel: 296 69 23	CORDOBA Córdoba C/ MARIA CRISTINA, 3 - Tel: 48 66 00	Madrid Madrid C/ MONTERA, 32, 2ª - Tel: 522 49 79	TENERIFE Sta. Cruz de Tenerife C/ RAMON Y CAJAL, 62 - Tel: 29 30 83
Barcelona C.C. BARC. GLORIES DIAGONAL 289 - Tel: 486 00 64	GIRONA Girona JDAN REGLA, 6. C/ RUTILLA, 17 - Tel: 22 47 29	Madrid Madrid Av. MONFORTE DE LEMOS, 6m. C.C. LA VAGUADA. LOCAL T-038 - Tel: 376 22 22	VALENCIA Valencia C/ PINTOR BENEDITO, 5 - Tel: 380 42 37
		Alarcón CISNEROS, 47 - Tel: 643 62 20	VALLADOLID Valladolid C. COM. AVENIDA Pº DE ZORRILLA, 54-56 - Tel: 22 18 28
		Alcalá Henares C/ MAYOR, 89 - Tel: 6802692	VIZCAYA Bilbao PZA. DE ARRIQUIBAR, 4 - Tel: 410 34 73
		Alcabendas C.C. PICASSO, C/ CONSTITUCION, 15 - Tel: 652 03 87	Las Arenas CALLE DEL OUBO, 1 - Tel: 464 97 03
		Móstales Av. PORTUGAL, 8 MOSTOLES - Tel: 617 11 15	ZARAGOZA Zaragoza C.C. INDEPENDENCIA Pº INDEPENDENCIA, 24-26. LDC. 100 - Tel: 21 62 71
		MALAGA Málaga C/ ALMANSA, 14 - Tel: 261 52 92	Zaragoza C/ ANTONIO SANGENIS, 6 (SECTOR DELICIAS), Tel: 53 61 56
		Fuengirola Av. JESUS SANTOS REIN E.O. OFISIL, 4 - Tel: 246 36 00	ARGENTINA Buenos Aires SAN JOSE 525 Tel: 371 13 16 C.P. (1017)
		MALLORCA Palma de Mallorca C.C. PORTO PI-Centre Pº MARTINDO, 54 - Tel: 40 55 73	PORTUGAL Vila Nova Gaia (Porto) AV. ODS DESCURBIMIENTOS, 549 LQJA 237 - Tel: 372 04 40

GAMEBOY

CONSOLA GAMEBOY 9.990

GAMEBOY POCKET 6.990

INDIANA JONES GAMEBOY OFERTA 3.990	BLUE BROTHERS 2 - JUKEBOX GAMEBOY P.V.P. - 3990	DONKEY KONG GAMEBOY P.V.P. - 3990	DONKEY KONG LAND 2 GAMEBOY P.V.P. - 5990	EARTHWORM JIM GAMEBOY P.V.P. - 3990
F1 RACE GAMEBOY P.V.P. - 2990	GALAGA GALAXIAN GAMEBOY P.V.P. - 4990	KING OF FIGHTERS '95 GAMEBOY P.V.P. - 5890	MEGAMAN GAMEBOY P.V.P. - 2990	
THE EMPIRE STRIKES BACK GAMEBOY OFERTA 3.990	MEGAMAN V GAMEBOY P.V.P. - 5890	MONSTER MAX GAMEBOY P.V.P. - 3990	NIGEL MANSSELL (USA) GAMEBOY P.V.P. - 3990	OPERATION C (USA) GAMEBOY P.V.P. - 3990
STAR WARS GAMEBOY P.V.P. - 3990	STAR WARS 6990	SUPER BOMBERMAN 2-2990	SUPER JAMES POND - 5490	SUPER MARIO KART - 4990

SEGA SATURN

¡Oye, mira!

SUPER PRECIO CONSOLA

24.900

PlayStation

SUPER PRECIO CONSOLA

24.900

CONSOLE + 1 MANDO

INCLUYE CD CON VARIAS DEMOS DE JUEGOS

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

CONSOLA + 1 MANDO 14.990

MARIO PACK 16.990

CABLE EUROCONECTOR P.V.P. - 2190

CONTROL PAD INFRARED P.V.P. - 1990

MANDO DE CONTROL P.V.P. - 2990

SN SPRINT PAD P.V.P. - 2490

AERO THE ACROBAT - 4990	ALFRED CHICKEN - 4990	ARDY LIGHTFOOT - 9990	ASTERIX Y OBELIX - 12990	COOL WORLD - 4990	DONALD AL MALLARD - 12990	DONKEY K. COUNTRY 3 - 12990
D. BALL Z HYPER DIM - 12890	EARTHWORM JIM 2 - 4990	F-ZERO - 4990	FIFA 97 - 7990	G. FOREMAN - 5490	GHOUL PATROL - 5490	GODS - 5450
INCANTATION - 8990	INT S. SOCC. DELUXE - 10990	JUNGLE STRIKE - 5990	KILLER INSTINCT - 5990	KIRBY'S FUN PACK - 9990	LAMBORGHINI - 6990	NBA GIVE N GO - 6990
NBA LIVE '97 - 7990	OSCAR - 8990	POP N TWINBEE - 4990	POWER PIGGS - 9990	P. RANGER ZEO: BATTLE - 10490	PREHISTORIK MAN - 4990	PRINCE OF PERSIA 2 - 10990
REALM - 9990	ROAD RUNNER - 9990	SECRET OF EVERMORE - 11990	SIM CITY 2000 - 9990	SPACE ACE - 4990	SPECTRE - 3990	SPYRO - 11990
STAR WARS - 6990	SUPER BOMBERMAN 2 - 2990	SUPER JAMES POND - 5490	SUPER MARIO KART - 4990	SUPER MARIO WORLD 2 - 12990	SUPER METROID - 4990	SUPER SOCCER - 4990
SUPER STRIKE GUNNER - 5490	SUPER TENNIS - 4990	SYVALION - 5490	T2 JUDGEMENT DAY - 4990	T2 THE ARCADE GAME - 4990	TERRANIGMA - 9990	TETRIS & DR. MARIO - 4990
TETRIS ATTACK - 9990	THE LEGEND OF ZELDA - 4990	WARPSPEED - 4990	WHIZZ - 9990	WING COMMANDER 2 - 5490	WORLD LEAGUE BASKET - 4990	ZOO! - 3990

NINTENDO 64

CONSOLA + 1 MANDO 34.900

REGALO BOLSA N64

CONTROLLER 4.990

FIFA 64 14.490

PILOTWINGS 64 9.490

CONTROLLER PACK (MEMORY PAK) 4.990

STAR WARS: SHADOW OF EMPIRE 10.490

SUPER MARIO 64 9.990

TUROK 14.490

WAVE RACE 64 9.490

Per4mer Racing Wheel + Pedales 12.990

MEMORY CARD NYKO 4.500

CABLE EXTENSION 64 1.950

CABLE RF 2.990

CONSIGUE EL RELOJ DE NINTENDO 64

Gratis al suscribirte un año a Nintendo Acción



Aprovecha el tiempo y no dejes
pasar esta oportunidad



Apróvechate de esta oferta- hay existencias limitadas. Envíanos tu solicitud de suscripción o renovación por correo (la tarjeta de la derecha no necesita sello) o llámanos de 9h. a 14,30 h. o de 16h. a 18,30 a los teléfonos (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18. Si te es más cómodo, también puedes enviarnos el cupón por fax al número (91) 654 58 72 o contactarnos por módem a través de Ibertex en *HOBBYTEX# por el 032.

- Reloj analógico con bisel rotatorio tipo submarinismo.
- Aguja horaria, Minutero y segundero.
- Logo original de N64 en la esfera.
- Logo Nintendo 64 y Nintendo Acción en la correa.
- Punto horarios fluorescentes visibles en la oscuridad.

AL SUSCRIBIRTE O RENOVAR TU SUSCRIPCIÓN A NINTENDO ACCIÓN POR UN AÑO

- Te regalamos este estupendo reloj exclusivo de Nintendo 64.
- Recibirás cómodamente por correo los próximos 12 números de Nintendo Acción.
- Te aseguras que aunque el ejemplar se agote, tú tienes tu revista reservada.

Y TODO ELLO POR

4.200 Pesetas

(12 números X 350 Pesetas)

PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA PUBLICACIÓN DE OFERTA SUSTITUTIVA. HOBBY PRESS, S.A. SE RESERVA EL DERECHO DE MODIFICAR ESTA OFERTA SIN PREVIO AVISO

¡¡Ya están aquí las nuevas aventuras de Son Gokuh!!

**CUANDO LLEGA LA BATALLA FINAL,
NACE UN GUERRERO DEFINITIVO.**



**¡Consigue ya la nueva película en vídeo de
DRAGON BALL: FUSIÓN!**

Película inédita en TV! Búscala en tu punto de venta habitual.

MANGA FILMS. La Costa, 76, torre - 08023 Barcelona. Tel.: (93) 284 22 29 - Fax: (93) 219 10 17

Internet: <http://www.mangafilms.es>